人気ソフト40タイトル大攻略

2001年5月25日発行（隔週金曜日発行）第7巻第14号通巻173号

電撃攻略Station ステーション

SPECIAL Vol.16

詳細データ満載!!
快適ゲームライフをフルサポート

鬼武者
テイルズ オブ エターニア
7(セブン) ～モールモースの騎兵隊～
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
機動戦士ガンダム
Shadow of Memories
DOA2 ハード・コア
etc.

電撃プレイステーション
5／11・25合併号付録

2000年末～2001年前期完全攻略

『鬼武者』、『TOE』濃密攻略収録！

攻略 Station SPECIAL

電撃プレイステーション5／11・25合併号付録

電撃攻略Station SPECIAL
Vol.16

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
©Media Works 2001　PRINTED IN JAPAN

電撃攻略Station SPECIAL Vol.16

『鬼武者』、『TOE』ほか人気タイトル盛りだくさんで贈る第16弾!

5／11・25合併号付録

2001年5月25日発行（隔週金曜日発行）第7巻第14号通巻173号

人気ソフト40タイトル大攻略

電撃攻略Station ステーション

SPECIAL Vol.16

詳細データ満載!!
快適ゲームライフをフルサポート

鬼武者
テイルズ オブ エターニア
7(セブン) ～モールモースの騎兵隊～
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS
機動戦士ガンダム
Shadow of Memories
DOA2 ハード・コア
etc.

電撃プレイステーション
5／11・25合併号付録

2000年末～2001年前期完全攻略

『鬼武者』、『TOE』濃密攻略収録！

電撃プレイステーション

電撃攻略Station SPECIAL Vol.16

●デザイン／羽沢組●イラスト／六堂秀哉（Composed by ©Mamoru Samuragoch.Character Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production,©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.GuestCreator:Takeshi Kanesiro）●編集／松崎啓太郎、宮田公彦、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、宮崎義憲、苅谷大明、中里一雅、佐々木麻里菜、平田陽介、三輪邦宏●ライター／本内新太郎、田島勝、川口一、城イドム、佐藤光伸、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、片山和哉、中鉢貴之、渡部秀、後藤宏典、山下和幸、寺井涼、大野英士、清水豊、平出武志

※データ欄の略称　MC…メモリーカード　MC2…メモリーカード2　MT2…マルチタップ2　PS…ポケットステーション

まんが／岩瀬さとみ

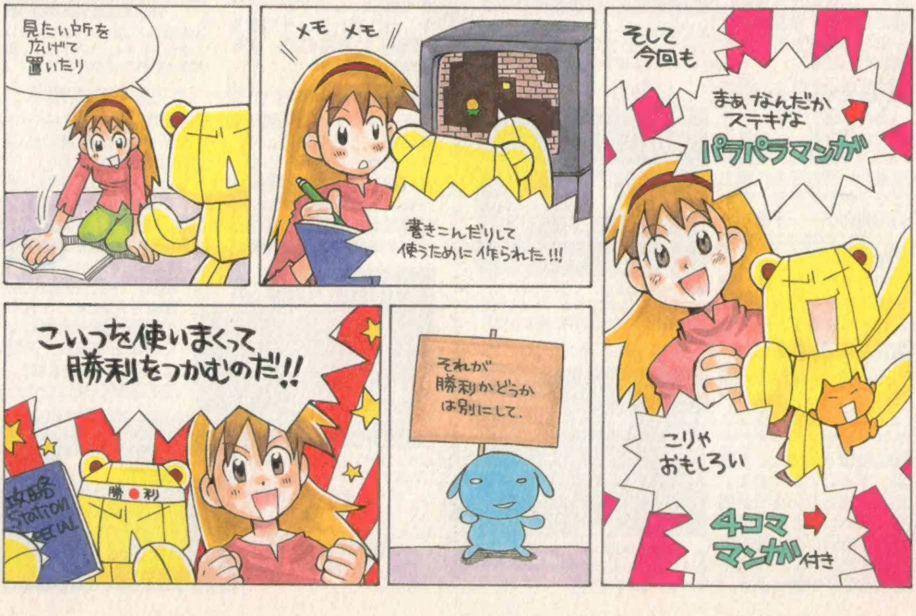
掲載ゲームタイトル

ページ順

4 ……鬼武者
16 ……テイルズ オブ エターニア
26 ……7（セブン）～モールモースの騎兵隊～
34 ……Z．O．E ZONE OF THE ENDERS
＋メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ初体験版
40 ……機動戦士ガンダム
44 ……Shadow of Memories
48 ……DOA2 ハード・コア
52 ……天使のプレゼント マール王国物語
56 ……BLOOD THE LAST VAMPIRE <上・下巻>
60 ……アイシア
62 ……RPGツクール4
64 ……剣豪
66 ……首都高バトル0(ゼロ)
68 ……ダーククラウド
70 ……テクニクティクス
72 ……てんたま
74 ……立体忍者活劇 天誅 弐
76 ……Neo ATLASⅢ
78 ……バウンサー
80 ……風雨来記（ふうらいき）
82 ……FAVORITE DEAR 純白の預言者
84 ……BLOODY ROAR 3
86 ……ワールドサッカーウイニングイレブン5
88 ……くりクリミックス
89 ……COOL BOARDERS CODE ALIEN
（クールボーダーズ コード エイリアン）
90 ……サイレントスコープ
91 ……Sister Princess（シスター・プリンセス）
92 ……はじめの一歩～VICTORIOUS BOXERS～
93 ……パトレイバー ゲームエディション
94 ……ルナティックドーン テンペスト
95 ……ロックマンX5
96 ……エキサイティングプロレス2
96 ……サイドワインダーMAX
97 ……冒険時代活劇 ゴエモン
97 ……アルティメット ファイティング チャンピオンシップ
97 ……タイムボカンシリーズ ボカンGoGoGo
98 ……筋肉番付VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生！～
98 ……Dance Dance Revolution 4th MIX
98 ……実況パワフルプロ野球７決定版
98 ……BLACK/MATRIX ＋（ブラックマトリクス クロス）

あいうえお順

RPGツクール4 ……62
アイシア ……60
アルティメット ファイティング チャンピオンシップ ……97
エキサイティングプロレス2 ……96
鬼武者 ……4
機動戦士ガンダム ……40
筋肉番付VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生！～ ……98
COOL BOARDERS CODE ALIEN ……89
（クールボーダーズ コード エイリアン）
くりクリミックス ……88
剣豪 ……64
サイドワインダーMAX ……96
サイレントスコープ ……90
Sister Princess（シスター・プリンセス） ……91
実況パワフルプロ野球7決定版 ……98
Shadow of Memories ……44
首都高バトル0(ゼロ) ……66
7（セブン）～モールモースの騎兵隊～ ……26
Z．O．E ZONE OF THE ENDERS ……34
＋メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ初体験版
ダーククラウド ……68
タイムボカンシリーズ ボカンGoGoGo ……97
Dance Dance Revolution 4th MIX ……98
テイルズ オブ エターニア ……16
テクニクティクス ……70
DOA2 ハード・コア ……48
天使のプレゼント マール王国物語 ……52
てんたま ……72
Neo ATLASⅢ ……76
バウンサー ……78
はじめの一歩～VICTORIOUS BOXERS～ ……92
パトレイバー ゲームエディション ……93
風雨来記（ふうらいき） ……80
FAVORITE DEAR 純白の預言者 ……82
BLACK/MATRIX ＋（ブラックマトリクス クロス） ……98
BLOODY ROAR 3 ……84
BLOOD THE LAST VAMPIRE <上・下巻> ……56
冒険時代活劇 ゴエモン ……97
立体忍者活劇 天誅 弐 ……74
ルナティックドーン テンペスト ……94
ロックマンX5 ……95
ワールドサッカーウイニングイレブン5 ……86



まんが／北海道 聖さん

PS2 鬼武者

●発売日／2001年1月25日●価格／¥7,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2（420KB以上）

Composed by ©Mamoru Samuragoch.Character Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production,
©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.Guest Creator:Takeshi Kaneshiro

攻略テクニック&知識のすべてを徹底伝授!!

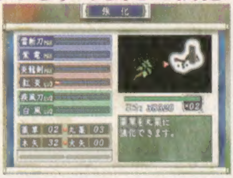
基本となる知識の数々やテクニック、ストーリー攻略や隠し要素の出現条件など、『鬼武者』のすべてを12ページに凝縮してお届け！　これからゲームを始める人は、下の基礎知識をしっかり読むこと。ストーリー攻略では、詰まりがちなボス戦と難関ポイントの攻略法をピックアップして解説するぞ。また、隠し要素の出現条件もすべて掲載しているので、本編を遊び終わった人は、そちらもチェックしてほしい！　とくに、おまけモードの「鬼魂」は、全ステージの攻略法を詳しく解説しているので、ぜひとも役立ててほしい。

基礎知識　最も基本的かつ重要な8つの知識を徹底解説!

ここでは、ゲームを進めるうえで重要となる知識を8つのポイントに分けて解説するぞ。戦闘から探索まで、さまざまな場面で役立つことなので必ずチェックしよう！

知識その1◉「薬草」は必ず「丸薬」に強化!

「薬草」の回復量は、初期体力ゲージの半分。しかし、魂ポイントを1000ポイントを使い、「丸薬」に強化して使えば最大値まで回復できる。「薬草」は入手できる数が限られているので、そのまま使ってしまうのはソン！　絶対に「丸薬」に強化するように心がけよう。


▲1000の魂ポイント（ゲージ1本）で、1個の「薬草」を「丸薬」に強化できるぞ。積極的に活用しよう！

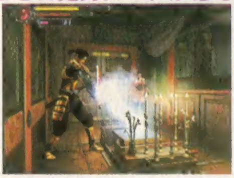
知識その2◉斎藤兵を助け出せ！

ストーリーの途中には、斎藤兵が幻魔に襲われている場面がいくつもある。このとき、斎藤兵が倒される前に幻魔を全滅させると、「薬草」や「弾丸」などのアイテムがもらえるぞ。このような場面に遭遇したら、斎藤兵の近くにいる敵からどんどん倒していこう。

▲斎藤兵がいるエリアから、敵を全滅させないうちに別のエリアに移動すると、アイテムがもらえないので注意。

知識その3◉武器ごとに鬼力ゲージがある

意外に気づかない人が多いと思うが、じつは3つの刀（雷斬刀、炎龍剣、疾風刀）それぞれに鬼力ゲージが存在する。雷斬刀の鬼力ゲージが尽きたら、次は炎龍剣の戦術殻を使う……というように、3つの刀をうまく使い回せば、ボスも簡単に倒すことができるぞ。


▲青い魂を吸えば、3つの刀それぞれの鬼力ゲージが回復する。これを覚えておけば、ザコ戦も有利に戦えるぞ。

知識その4◉連続斬りは最後まで出すな

連続斬りの最後の一撃は、モーションが大きいうえに元の体勢に戻るまでスキも生じる。そこを敵に攻撃されると、「防御」することができないので、出さないほうが得策。これは、どの刀で戦うときも同じだ。最後の1撃を出さずに、その手前の攻撃で中断しよう。

▲1対多数の戦闘では、連続斬りを最後まで出さないこと。攻撃後のスキを狙われる場合があるぞ。

知識その5◉サイドステップをうまく使え

R1ボタンを押すと、敵と向かい合う〝構え〟の状態になる。この状態から✚キーの左右どちらか一方を押せば、敵を中心にその周りをクルクル移動することができるぞ。この方法で敵の背後をとれば、連続斬りが決めやすく、ボスクラスの敵も簡単に倒せるのだ。

▲サイドステップは、敵の攻撃をよけるときにも便利。攻撃を回避し、敵の背後をとったら連続斬りを決めよう！

知識その6◉攻撃の戻りモーションを「防御」or「180度ターン」でキャンセル

斬りと連続斬りは、元の体勢に戻るまでにスキが生じる。だが、その途中にL1かR2ボタンを押すと、戻りモーションをキャンセルして、スキをなくすことが可能だ。L1ボタンでキャンセルすれば、そのまま「防御」になるので、より安全に戦えるぞ。

▲連続斬りの戻りモーションをL1ボタンでキャンセルすれば、敵の急な攻撃にも対処できる。

知識その7◉ギャラーンの能力で魂増幅!!

ギャラーンは、幻魔の魂を吸収、増幅する能力を持っている。これを利用して、わざとギャラーンに魂を吸収させよう。ギャラーンは、一定量の魂を吸収すると、消滅行動（画面内から消えようとする）をとる。そのときに斬り上げで攻撃すれば「一閃」が決まり、大量の魂を獲得できるのだ。この方法なら短い時間で、一気に魂ポイントを稼ぐことが可能だ。稼ぎ場所は、南天の地下墓地（オズリックと戦う場所）や天守閣前の広場がオススメ。これらの場所で敵が出現しなくなるまで稼ぎ、刀や玉を強化しておけば、先の展開が楽になるぞ。

▲ギャラーンは、バズーと一緒に出現するパターンが多い。どんどんバズーを倒して、魂をギャラーンに吸収させよう。

▶「ヒュンヒュン」という音がしたら消滅行動の合図。面倒なときは、白風（戦術殻）や弓矢で倒してもいい。

まんが／兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん

知識その8◉「鬼の一族の文字」の暗号を解読せよ!

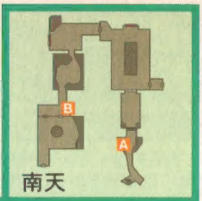
ゲーム中には、全部で4つの暗号宝箱「刻印の匣(はこ)」が存在する。この暗号宝箱の中には、「力石」か「鬼石」が入っているので、これを見逃す手はない。暗号宝箱の位置と入手できるアイテムを右の地図と表で必ず確認しておこう。また、暗号宝箱は必ず破魔鏡のそばにあるため、セーブ時に表示される場所も表に記載している。なお、A、B、Dの宝箱はいつでも取りに行けるが、Cの宝箱だけは、かえで編でしか取りに行けないので注意。

▲「答」のヒントは、青龍、朱雀、白虎、玄武の各書に書かれてあるぞ。

宝箱	「問」の内容
A	幻魔に滅ぼされた一族の名は?
B	幻魔の魂を封じる一族のうつしみの名は?
C	鬼の一族の集まるさいはての名は?
D	篭手に封じた魂をそそぐ器の名は?

暗号宝箱の配置場所

宝箱	破魔鏡の場所	アイテム
A	七曲道・大手門	力石
B	空堀	力石
C	罪人櫓・番所	鬼石
D	汐見櫓	鬼石



基本操作

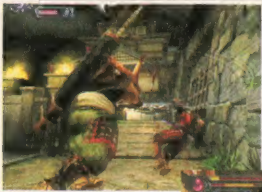
左馬介とかえでの基本的な戦い方を完璧にマスターせよ!

戦闘がメインとなる本作では、敵が手強くて苦労している人も多いことだろう。そこで、ここでは左馬介とかえでの基本的な戦い方を伝授するぞ。初心者は必読だ!!

基本戦法・左馬介編

◉サイドステップの使いどころが肝心!

左馬介で戦うときに重宝するのは、ずばりサイドステップ。これで敵の攻撃を回避すると同時に背後に回り込み、連続斬りで一気にダメージを与えていこう。とくに1対1での戦闘（とくにボス戦）では、この戦法が効果的。戦術殻も出し惜しみせず、どんどん使っていこう。ただ、1対多数の戦闘では、サイドステップはなるべく使わないこと。構え中は、一番近くにいる敵の方向を向いてしまうので、周囲を敵に囲まれた状態だと、混乱を招くことになるぞ。敵が複数いるときは、一番近くにいる敵から順番に倒していくようにしよう。


▲敵に接近し、サイドステップでグルグル回りながら攻撃のチャンスを待とう。ただし、横振り系の攻撃をする敵には、不向きだ。

▶もし、敵に囲まれたら、紅炎や白風の戦術殻で突破口を開こう。そのときは、先に弱いほうのザコ敵から倒すと楽に戦えるぞ。

基本戦法・かえで編

◉逃げるか戦うかをじん速に判断せよ!

かえでは、左馬介のように魂を吸収できないため、敵と戦うメリットはまったくない。また、「薬草」と「丸薬」を温存する意味でも、戦闘は極力避けるように心がけよう。その際は、「跳び越え」が便利。狭い通路などで敵と遭遇したときには、跳び越え（R1ボタンを押しながら、敵の近くで✚キー上と□ボタンを同時入力）で敵の頭上を跳び越し、そのまま先へ進むといいぞ。どうしても敵から逃げられない場合は、「跳び越え→連続斬り」を繰り返せばいい。手長や闇蜘蛛などのやっかいな敵も「くない」を使って戦えばダメージを受けないぞ。

▲かえでの天敵ともいうべき手長。リーチの長さで圧倒的に劣るので、こちらも遠くから「くない」で応戦しよう!

◀「首斬り（跳び越えで敵の背後に回り、着地直前にR1＋□ボタン）」で倒せれば、理想的。マスターすれば強敵も怖くないぞ。

基本操作コマンド表

キャラ	技名	コマンド	備考
共通	構え	R1ボタン	構え中は✚キー左右でサイドステップが可能
共通	防御	L1ボタン	矢は正面からしか防御できない
共通	斬り(連続斬り)	□ボタン（連続斬りは□ボタン連打）	連続斬りの回数は武器によって異なる
共通	突き	R1ボタンを押しながら✚キー上と□ボタン	かえでのみ、自動的に敵を追尾する効果がある
共通	蹴り	R1ボタンを押しながら✚キー下と□ボタン	敵を転ばせる効果がある
共通	追い討ち	倒れた敵に近づいて□ボタン	蹴りからの連携で使うのが効果的
共通	つかみorダウン回避	✚キー全方向&□、△、×、○ボタン連打	ボタンの連打回数によって、結果が4通りに変化
左馬介	斬り上げ	敵に密着した状態で✚キー上と□ボタン	敵を転ばせる効果アリ。追い討ちとしても使える
左馬介	戦術殻	△ボタン	紫電、紅炎、白風の3種類の戦術殻が使用可能
左馬介	弓矢&火縄銃	R1ボタンで構え、□ボタンで撃つ	R3ボタン(右スティック)で照準を調整可能
かえで	跳び越え	R1を押しながら✚キー上と□ボタン	敵に密着した状態でないと発動しない
かえで	バック転	R1を押しながら✚キー下	バック転中は無敵状態になる
かえで	くない	△ボタン	威力は小太刀(初期装備)の5倍程度

まんが／青森県 せんづき千春さん

必殺指南

一撃必殺を極めずして「鬼武者」の名を語るなかれ！

ここでは、幻魔を一撃で倒すことのできる「必殺」について、徹底的に解説するぞ。具体的な発動方法や、幻魔別のオススメ必殺ポイントなど、これさえ読めば必殺はマスターしたも同然だ！

必殺の特徴

特定のタイミングで攻撃すると発動する必殺。これが決まると、①赤い魂が2倍出現、②黄色い魂が必ず出現（闇蜘蛛・手長・闇甲冑・バラバズー・オオワッシャ・ボルチマンドは大魂、それ以外は小魂）、③必殺中は無敵、などの効果がある。種類や条件は以下を参照。

CHECK 「フレーム」と「距離」とは？

【フレーム】動きを構成するコマ数のこと。『鬼武者』は秒間60フレームなので、1フレームの時間は、約0.017秒となる。
【距離】「打刀 明智拵」の攻撃が当たる範囲が約2.7m（右の写真を参照）。

必殺の種類

必殺には、左馬介専用の「一閃」と「弾き一閃」、かえで専用の「首斬り」の3種類がある。それぞれ発動条件は異なるので、しっかり覚えておこう。

左馬介専用 一閃

コマンド：敵の攻撃を食らう直前の、ギリギリのところで□ボタン

いわゆる「攻撃的カウンター」がこの「一閃」。敵ごとに発動条件が異なるので、□ボタンを押すタイミングを下の表で確認すること（弓足軽は「一閃」不可能）。なお、縦振り系の攻撃にはサイドステップで回り込み、タイミングだけを合わせて攻撃しても「一閃」が発動する。失敗してもダメージを受けないので、積極的に狙おう。

左馬介専用 弾き一閃

コマンド：敵を攻撃を食らう直前のギリギリのところで「防御」し、黄色い輪が出たら、すぐに□ボタン。

この「弾き一閃」は、「弾き返し」が発動の起点となっている。「弾き返し」は、「防御」開始から4フレーム以内に、弾き返し可能な攻撃を受けることで発動する（成功すると黄色い輪が出現）。なお、弓足軽・ギャラーン・バラバズー・オオワッシャ・レナルードには、「弾き一閃」は不可能だ。

かえで専用 首斬り

コマンド：「跳び越え」で敵の背後に回り、着地直前にR1＋□ボタン

かえでの必殺技「首斬り」は、「跳び越え」が発動の起点になっている。この「跳び越え」は、敵に密着した状態で、R1と✚キー上を押しながら□ボタンを押せば出せる。「跳び越え」後に敵の真後ろに着地できないと（少しでも背後からずれると）、「首斬り」は発動しないので注意しよう。なお、シャルカには「首斬り」はできない。

「一閃」発動の条件

幻魔名	「一閃」を発動させるための条件
刀足軽	①：全攻撃に対して、攻撃当たり判定直前の5フレーム以内で、距離が2.7m以内のとき
	②：片手を上げて走ってくる動作中、距離が2〜3m以内のとき
バズー	①：全攻撃（かみつき系攻撃は除く）に対して、攻撃当たり判定直前の5フレーム以内で、距離が2.5m以内のとき
	②：回転攻撃中、距離が1.5m以内のとき
	③：出現動作中、左馬介の正面90度以内の方向で、距離が4.5m以内のとき
ギャラーン	①：消滅行動中（クルクル回って消えようとする）
三つ目	①：全攻撃に対して、攻撃当たり判定直前の5フレーム以内で、距離が2.5m以内のとき
闇蜘蛛	①：全攻撃（くない攻撃は除く）に対して、攻撃当たり判定直前の5フレーム以内で、距離が2.5m以内のとき
	②：くない攻撃で飛んでくる「くない」を斬って打ち返し、闇蜘蛛にヒットさせる
手長＆闇甲冑	①：縦振り系の全攻撃（つかみ攻撃も含む）に対して、攻撃当たり判定直前の3フレーム以内で、距離が2.6m以内のとき
	②：横振り系の全攻撃に対して、振り始めの3フレーム以内で、距離が2.6m以内のとき
	③：左馬介の蹴り攻撃のヒット後、蹴りの攻撃動作終了から2フレーム以内のとき
バラバズー	①：縦振り系の全攻撃（斧投げ攻撃は除く）に対して、攻撃当たり判定直前の5フレーム以内で、距離が2.6m以内のとき
	②：横振り系の全攻撃（斧投げ攻撃は除く）に対して、振り始めの5フレーム以内で、距離が2.6m以内のとき
オオワッシャ	①：縦振り系の全攻撃（斧投げ攻撃は除く）に対して、攻撃当たり判定直前の4フレーム以内で、距離が2.6m以内のとき
	②：横振り系の全攻撃（斧投げ攻撃は除く）に対して、振り始めの4フレーム以内で、距離が2.6m以内のとき
レナルード	①：全攻撃（地面突き刺し系攻撃は除く）に対して、攻撃当たり判定直前の5フレーム以内で、距離が2.8m以内のとき
ボルチマンド	①：全攻撃（昇竜剣とブーメラン攻撃は除く）に対して、攻撃当たり判定直前の3フレーム以内で、距離が2.6m以内のとき
	②：ボルチマンドの体力が残り1/3以下で、左馬介がレベル3の雷斬刀か炎龍剣か疾風刀、もしくは毘沙門剣を装備時に、地中から地上をのぞき見る（頭を少し地上に出している）ボルチマンドに追い討ちをヒットさせる
シャルカ	①：全攻撃に対して、攻撃当たり判定直前の5フレーム以内で、距離が2.7m以内のとき

弾き返せる攻撃

幻魔名	弾き返せる攻撃
刀足軽	全攻撃
バズー	回転攻撃とかみつき系攻撃以外
三つ目	全攻撃
闇蜘蛛	くない攻撃以外
手長	振り上げ攻撃
闇甲冑	振り上げ攻撃と弾き返し斬り
ボルチマンド	横振り系攻撃
シャルカ	全攻撃
マーセラス・改	ダッシュ斬り

CHECK マーセラス・改には「弾き一閃」が可能!!

意外なことに、マーセラス・改（スピードタイプ）のダッシュ斬りは、弾き返し可能だ。そのまま「弾き一閃」を当てることができるが、残念ながら一撃では倒せない。しかし、通常斬りの2〜5倍ものダメージを与えることができるのだ！

◀「弾き一閃」で倒せば、赤い魂は2倍出現！

まんが／香川県 H・制作所さん

幻魔別オススメ必殺

ここでは、必殺を決めることができる幻魔別に、狙い目と当てるタイミングを紹介していくぞ！

刀足軽

必殺の狙い目 唐竹割り

魂吸収動作をすると出してくる唐竹割りは、攻撃モーションが大きく、技を見切るのも簡単なので、必殺の練習にはもってこいだ。

◀必殺のタイミングはこのとき。また、直前の走り動作中も「一閃」が狙えるぞ。

バズー

必殺の狙い目 鉈（なた）振り回し

この鉈振り回しも、魂吸収動作をすれば出してくる。また、バズーの出現位置が左馬介の近くなら、出現動作中にも狙ってみよう。

◀必殺のタイミングはこのとき。1撃目で失敗しても、2、3撃目で狙えるぞ。

ギャラーン

必殺の狙い目 消滅行動中

魂を一定量吸い込むと、ギャラーンは消滅行動を始める。5秒（「易しい」では6秒）後には消えてしまうので、素早く攻撃を当てよう。

◀剣撃以外に、弓矢や火縄銃、そして戦術殻の攻撃を当てても、必殺扱いになる。

三つ目＆闇蜘蛛

必殺の狙い目 ジャンプ攻撃

攻撃モーションが一番大きいのは、このジャンプ攻撃。ダッシュ攻撃はスピードが速く、見切るのが難しいので、防御するのが得策だ。

◀この距離までひきつけないと「一閃」は発動しない。相手が見える位置で待とう。

手長＆闇甲冑

必殺の狙い目 踏み込み縦斬り

横振り系の攻撃は、攻撃の出が早いので狙いづらい。また、タイミングは非常にシビアだが、蹴りからの「一閃」もオススメだぞ。

◀振り上げ動作が大きいので、そのスキにサイドステップから「一閃」を出そう。

バラバズー＆オオワッシャ

必殺の狙い目 斧振り下ろし

バラバズーとオオワッシャではタイミングが1フレーム分違うが、必殺は同じタイミングで出しても大丈夫。攻撃スピードの速さになれよう。

◀片手の場合と両手の場合の2通りがあるが、どちらもこのタイミングでいいぞ。

レナルード

必殺の狙い目 ムチ攻撃

レナルードで必殺が可能なのは、このムチ攻撃のみ。左右で攻撃のタイミングが異なるぞ（右の触手のほうが、攻撃判定の発生が少し早い）。

◀少し早いくらいのタイミングで必殺のコマンドを入力すれば発動するハズだ。

ボルチマンド

必殺の狙い目 横振り

ボルチマンドに蹴りを入れることで、高確率で横振りを誘える。攻撃モーション自体は早いものの、必殺を発動させやすいぞ。

◀ボルチマンドが踏み込んできたこのタイミングが、必殺の狙い目だ。

シャルカ

必殺の狙い目 カマはさみ攻撃

攻撃の速さのわりにはモーションが大きいので、動きをよく見れば対処できる。離れていると、出の早い体当たりを繰り出すので要注意。

◀カマによる攻撃は全部で3パターンある。どの攻撃でもこのタイミングでOK。

小ネタ集Part 1

ここでは、知っていればちょっと自慢できる（？）小ネタを紹介。実用的なテクニックを知りたい場合は、P.11のPart 2も要チェックだ！

カブト虫出現

▲七曲道先の洞窟へ進み、地面が崩れたあと、いったん来た道を戻り、上の場所で魂吸収動作を10秒間行うと、カブト虫が出現。

雁の群れが飛ぶ

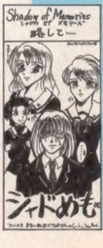
▲七間櫓で斎藤兵が刀足軽に襲われるイベント後、いったんマップを戻り、さらにこの場所で奥を向いて10秒間待つと、雁が出現。

ネズミの親子

▲天守閣2階の隠し通路で、いったん止まったネズミが走り出した瞬間に南に移動すると、突き当たりにネズミの親子が出現。

竹を斬る！

▲西天の牢櫓方面にある竹林の竹は、刀で斬ることができる。竹を斬りまくって、「スコーン」という心地よい響きの音が聞ける。



まんが／埼玉県　封留さん

ボス別攻略

超手強いアイツやコイツにはもう負けない!!

左馬介の前に立ちふさがるボスたち。彼らに打ち勝つために有効な戦法を伝授！　これさえ読めば、苦戦したボスも驚くほど簡単に勝てるはずだ!!

ボス戦に限らず、敵と戦うときに最も基本となるのが、R１＋✚キー左右でのサイドステップ。これで敵の周囲を回りながら攻撃と移動を繰り返せば、相手の攻撃をかわしつつダメージを与えることができる。防御不能技を使ってくるボス戦では、とくに重要なテクだぞ。

オズリック

◉「構え」＋「横移動」が基本！

オズリック戦は、常にサイドステップでの横移動で、敵の周囲を反時計回りに回りながら、チクチクと斬りつけていけばＯＫ。敵が攻撃する瞬間にサイドステップをすれば、さらに攻撃を回避しやすくなるぞ。

▲基本は敵の周囲で常に横移動。正面からは攻撃しないほうがいい。

▲敵の真横や背後に回り込んだら攻撃。１回斬ったら再び横移動だ。

◉敵のガード不能技に要注意!!

オズリック戦で注意したいのが、ガード不能技。金棒の振り下ろしは「防御」できないうえに、食らって倒れたところに追い討ち攻撃がくるのだ。これを回避するため、倒れたら✚キー＋ボタン連打で素早く起き上がろう。

◀金棒を振り上げたらサイドステップで回避。「紫電」を撃つのも○。

◀オズリックが画面から出ない程度に離れるのが、回避するコツだ。

マーセラス

◉敵の２連続攻撃は正面で防御するな！

マーセラスは２連続攻撃が要注意。１発目を「防御」しても２発目を食らってしまうぞ。対処法としては、横移動やサイドステップを多用し、とにかく正面で「防御」しないこと。そうすれば、２発目が空振りになるはずだ。

▲敵との距離を置いて、敵の突きや振り下ろしを回避する。

▲空振り後のスキを攻撃！　攻撃後は再び距離をとって横移動だ。

◉２つの戦術殻を交互に使え！

戦術殻はケチらずにガンガン使うこと。鬼力ゲージは刀ごとにあるので、こまめにゲージをチェックし、常に戦術殻が撃てる刀を装備して戦おう。敵は盾で戦術殻を防いでしまうので、必ず攻撃後のスキを狙うように。とくに「紅炎」のムダ撃ちは禁物だ。

▲あらかじめ「紅炎」を装備しておき、マーセラス登場デモ後に戦術殻を撃てば必ずヒットする！

ボルチマンド（かえで編）

◉出現場所を狙って攻撃！

ボルチマンドは姿を消す能力があり、その間はこちらの攻撃が当たらない。しかし地面をよく見ると、どう動いているかがわかるので、出現場所に先回りして、姿を現したところを斬りつけよう。

▲敵の飛び道具は「防御」！　ただし、投げる直前にスキがあるぞ。

▲ジャンプしながら姿を現したときは「防御」したほうがいい。

スチラード（偽左馬介）

◉幻魔弾を撃つ直前のスキを狙え！

とにかくガードが固いので、むやみに攻撃してもダメージを与えられない。そこで、ひとまず「防御」で待機。敵が幻魔弾（紫色の光弾）を撃つためにバックステップで距離をとったら、それを走って追いかけ、戦術殻を決めるのだ。３本の刀すべての鬼力ゲージを使い切ったら、通常攻撃に切り替えよう。

▲こちらからは動かずに「防御」。敵が距離を置くまで耐えよう。

▲下がった敵を追いかけて戦術殻。「紅炎」をその場で撃ってもOK。

オオワッシャ×３＆バラワッシャ

◉戦術殻のオンパレードでけ散らせ！

オオワッシャ（体が黄色）とバラワッシャ（体が赤色）は、まともに戦うと苦戦は必至だが、戦術殻を効率よく使えば、楽勝だ。まず、敵に少し近づき、オオワッシャ３体が近づいてきたら「紅炎」を１発。次に、バラワッシャの目の前まで走って接近し、「白風」を２回発動。これでほぼ全滅するハズだ。「白風」は、できるだけ引きつけて撃てば、大ダメージを与えることができるぞ。

◀あせって撃つとすべての敵に当たらないことも。撃つ方向が重要。

◀倒れているオオワッシャを巻き込むのがポイントだ。

◀残った敵にも戦術殻。早めに敵の数を減らすことが、ダメージを受けずに勝つコツだ。

まんが／北海道　東吉彦さん

ヘキュバ

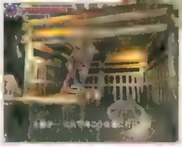
◉「白風」→「紫電」コンボで大ダメージ！

ヘキュバは空中にいるので、やみくもに刀を振っても当たらない。しかし、「白風」の戦術殻を当てると低空に落ちてくるので、「白風」がヒットしたら素早く刀を電斬刀にチェンジ。走ってヘキュバに近づき戦術殻を決めよう。「紫電」が使えないなら「紅炎」で代用してもいい。

◀▲敵が攻撃しようと近づいてきたところに「白風」でカウンター。竜巻が消えたら刀を電斬刀に替えて戦術殻を決めろ！

◉「爆裂弾」連発で楽勝!!

「火縄銃」を使えば、空中にいるヘキュバにも簡単にダメージを与えることができる。なかなか勝てない人は、とにかく「火縄銃」を連発しよう。使用する弾は「爆裂弾」が理想。ザコをまとめて倒すことができ、敵に囲まれることもなくなるぞ。「火縄銃」を装備中は「防御」できないので、敵が攻撃してきたら素早く刀を装備して「防御」しよう。



▲1発当ててヘキュバがひるんだら攻撃をやめて移動、敵と距離をとろう。
◀この小船に乗るまでに、できるだけ「爆裂弾」を確保しておきたい

マーセラス・改

◉パワータイプは戦術殻で早めに倒せ！

2つの戦闘スタイルを持つ、マーセラス・改。第1形態は盾を装備しているため、背後からか攻撃後のスキを狙わないとダメージを与えることができない。また、攻撃方法は基本的に、天守閣の頂上で戦ったときとほとんど変わらないが、体当たりや振り下ろし、衝撃破が防御不能な技になっている。そのため、接近戦を挑むのは危険。戦術殻をフルに使ってダメージを与え、早めに盾を壊して第2形態にしてしまおう。

◀こちらからはむやみに近づかず、敵が近づいてくるのを待とう

◀敵が攻撃しようとしたスキや、タックルで突っ込んできたところに戦術殻！

◉スピードタイプは地道に攻撃！

盾が壊れると、二刀流になり移動スピードがアップ！急接近して斬りつけてくる。しかし、「防御」できない技はなくなるので、「防御」をしっかりすれば第1形態よりもむしろ戦いやすいはずだ。有効な戦法は、まず敵に接近し、構えから✚キーを左右に入れ続けて、ひたすら敵の周囲を回る。そして、敵が攻撃しようとしたスキを狙ってすかさず1回だけ斬り、再び横移動を繰り返すのだ。戦術殻も積極的に使っていくといいぞ。

◀敵に近づき、相手が攻撃しようとするスキを狙って、1回だけ斬りつけろ！

◀1回斬ったら、横移動この、「攻撃→横移動」を繰り返すのだ

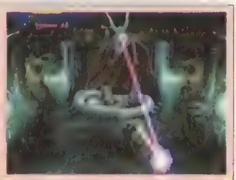
フォーティーンブラス

◉防御不能技は絶対に回避しろ！

ラスボスは、普通に斬ってもダメージを与えることができない。しかし、何度も斬りつけたあと、苦しみながら頭を下げる。そのときを狙って攻撃すれば、ダメージを与えることができるぞ。とはいうものの、敵の攻撃は多彩で、回避方法を知らないと簡単にやられてしまう。ここでは、とくに注意したい防御不能技の回避方法を紹介。敵の攻撃をかわしつつ、攻撃のチャンスを待とう！

レーザー攻撃

直線的なレーザーによる攻撃。「防御」できないが、サイドステップでラクに回避できる。回避すると連続して発射してくるが、根気よくよけること。また、ピンク色の雷弾攻撃の直後に撃ってくることもあるが、そのときは、雷弾の回避に専念したほうがいいだろう。



火炎攻撃

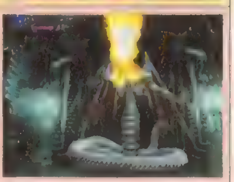
口から火炎を吐いてきたら、画面の一番下まで逃げて回避する。ただし、火炎をどちらの方向へ吐いたかで、安全地帯が異なるので注意。具体的には、右に吐いたら左下、左なら右下、中央なら左右どちらかに回避しないと、画面下でも当たってしまうのだ。右の写真なら、敵が右方向に火炎を吐こうとしているので、画面の左下が安全地帯。火炎は、食らうとかなりのダメージを受けてしまうので、炎の方向を確実に見極めて回避しよう。また、火炎が完全に消えるまでは前進しないこと。

ピンク色の雷弾攻撃

敵の攻撃のなかでも、最も使用頻度が高い技で、雷弾を降らせて攻撃してくる。「防御」することはできないが、雷弾が落下する前に着弾点が影で見えるので、それを見て安全な場所へ逃げればかわせるぞ。連続で撃ってくることが多いので、止むまで気合いで回避だ！

つかみ攻撃

敵との距離が近いと、敵につかまれることがある。もしつかまれてしまったら、素早く✚キーとボタンを連打して脱出しよう。そうしないと至近距離から炎を吐きかけられて、一発でゲームオーバーになってしまうのだ。黙って見ていることのないように注意しよう。



まんが／香川県　おりふささん

ストーリー ワンポイント攻略

難解な仕掛けの解法をチェック!!

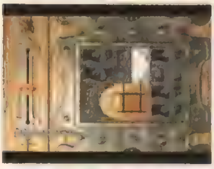
ゲーム中、とくに詰まりやすい仕掛けをピックアップして、その攻略法を解説。これを読んでサクサクとゲームを進めていこう！

ここでは、ゲームに登場する仕掛けの中から、多くの人が悩むであろう４つの仕掛けの解法を紹介。パズルが苦手という人も、これさえ読めば、先に進めるハズだ！

水牢のパズル解法

◉斎藤紋を合体させろ！

天守閣３階へ行くとトラップが連続する。そしてその最後に、左馬介を助けるため、ミニゲームに挑戦することになる。これは、２つに分かれている家紋を、初期状態でスキマになっている場所まで移動させ、家紋を合わせればクリアとなる。ただし、制限時間までにクリアできないとゲームオーバー。右では完成までの手順の途中までを載せてあるので、これを参考に、素早くコマを動かしていこう。



◀パズルを解いている最中に△ボタンを押すと、家紋を初期状態に戻せるぞ

天守閣4階の扉を開けるには？

◉２つの「斎藤紋の破片」を入手せよ！

天守閣４階にたどり着くと、扉に鍵がかかっていて先に進めない。この扉を開くには２つの「斎藤紋の破片」が必要。破片は、どちらも天守閣２階にあるので、扉の近くにあるはしごを使って下の階へ下りて２階へ行き、２つの部屋にある宝箱から入手しよう。

▲２つの破片を集めたら、扉の前で使う。これで鍵が開くぞ。

▲はしごで３階へ下りたら、同じはしごで２階の部屋へ。

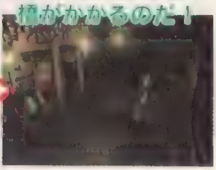
▲３階に着いたら、通路の先のはしごから２階へ行くのだ。

東天の橋をかけるには？

◉「弓」でロープを切断！

南天の隠し扉から東天へ向かい、「白風」で封印された扉から建物の中へ入ると、池の向こうに建物が見える場所がある。ここは「弓」か「紅炎」の戦術殻を使って対岸のロープを切ると、橋がかかって池を渡れるぞ。

▲立つ位置によっては矢が当たらない。「紅炎」なら命中しやすい。



▲橋を渡ると貴重な「身代りの木札」や「弾丸」が手に入る。

からくりの長持（仕掛け宝箱）解法

並んだ数字を回転させて開ける宝箱「からくりの長持（ながもち）」。その解法を正解直前まで紹介。

地下寺院　入手　縄ばしご

地下寺院から地上へ出る階段の手前にある。ここで入手できる「縄ばしご」は、南天の壊れた塀から下へ下りるのに必要なので、取り忘れのないようにしよう。

手順　左→右→？

天守閣１階　入手　弓

この宝箱は、天守閣１階から2階へ上がる階段そばの部屋。「弓」は高いところにいる敵を倒すのに役立つが、必須アイテムではない。最速クリアを目指すなら無視してOKだ。

手順　左→右→左→右→？

天守之地下　入手　青丸の鍵

天守閣の地下に、1カ所だけ「白風」で封印された扉があり、宝箱はその部屋の中。数字を回転させる場所が左・中央・右の3カ所あり、難易度が一気にアップする。

手順　中→左→？

西天　入手　反鬼の小太刀

かえで編で、2つの「割符」を使って扉を開けたら、建物の中へ入ってすぐの扉へ。階段を上がると宝箱があるぞ。入手できる「反鬼の小太刀」は、地下の軟体物質を切断可能。

手順　中→左→左→右→？

東天1　入手　鬼神之具足

宝箱は、東天にある大きな滝の裏側に隠されている。数字の回転場所が右上・右下・左上・左下の4カ所もあり、解くのはかなり難しい。無視してもクリアは可能だぞ。

手順　左下→右上→右下→左下→？

東天2　入手　鏑矢

「破魔矢」が入手できる部屋の入口近くにある扉へ入り、階段を上がろう。そこに宝箱がある。ここで入手する「鏑矢」は、「破魔矢」の入手に必要なアイテムだ。

手順　左→左→中→右→右→中→？

まんが／京都府　宮本みきこさん

隠し要素 すべての隠し要素の出現条件を一挙公開!!

本編クリア後のお楽しみといえば隠し要素！ このゲームには、じつに数多くの隠し要素が用意されている。ここでは、それぞれの隠し要素の出現条件や、条件達成までの手順を解説していくぞ。

毘沙門剣

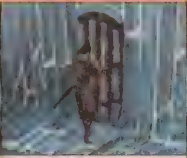
本編には、最強の威力を誇る「毘沙門剣」が存在する。その破壊力は絶大で、ザコ敵ならたいてい一撃で倒せるほど。Ⓐボタンで出せる必殺技はさらに強力で、何度でも使用可能だ。詳しい入手手順は、右で確認しよう。なお、この武器は地獄門突破後に入手することになるので、実際に使えるのはラスボス戦のみ。最初から使いたいという人は、「最強モード」でプレイしよう。

「毘沙門剣」の入手手順

魔空空間地下20階で「毘沙門の笛」を入手

▲最深部である地下20階の宝箱には「毘沙門の笛」が入っている。絶対に取り逃すな！

幻魔泉(セーブポイント)で「毘沙門の笛」を使用



▲ラスボス直前のセーブポイント。部屋の西側にある扉の前で「毘沙門の笛」を使おう。

壁のオブジェを調べて「毘沙門剣」を入手

▲ガイコツの胸に刺さっているのが「毘沙門剣」。ガイコツを調べると、入手できるぞ。

易しいモード

出現条件 オズリックを倒すまでに、4回以上死ぬ（マーセラス・改を倒すまでに5回以上死んでも可）。

ACTが苦手な人への救済措置として用意されている「易しい」。このモードは、「通常」よりも敵が弱いので、戦闘がぐっとラクになるぞ。出現条件は右上に書いてあるとおり。条件が成立すると、ゲームオーバー時の画面に「易しい」モードが追加された、と表示される。

▲タイトル画面で、はじめから→「易しい」を選べばOK。

最強モード

出現条件 隠しモード「鬼魂」の全12ステージをクリアする。

「毘沙門剣」と「吸陣符×99」、「定角の矢（無限）」と「弾丸（無限）」を持った状態で、本編を最初からプレイできるモード。これだけ装備が充実していれば、どんな敵も楽勝。P.14からは「鬼魂」の全ステージ攻略法を紹介するので、ぜひ参考にして、出現させてほしい。

▲「火矢」と「爆裂弾」に強化すると所持数が無限になる。

左馬介特別

出現条件 「蛍石」を10個以上集めた状態でゲームをクリア（入手場所はP.12、P.13参照）。

この隠し要素は、左馬介のコスチュームが「パンダのぬいぐるみ」になって、本編を最初からプレイできるというもの。しかも、L2ボタンを押すと、頭の部分をかぶった状態と脱いだ状態を切り替えることができるのだ。「鬼の篭手」やお腹の小パンダにも注目！

▲パンダの場合、「鬼の篭手」のレベルは上がらないぞ。

かえで特別

出現条件 ゲームクリア後に評価されるランクが「鬼武者」である。

チャイナ服の背中からはコウモリの羽、腰からは謎のしっぽという奇妙なコスチュームを着たかえででプレイできる。クリアランク「鬼武者」になるための条件については、下記の「鬼武者になるための3カ条」で詳しく解説してあるので、そちらを参考にしてほしい。

▲魅惑のコスチュームで、敵を悩殺できる……かも？

「鬼武者」になるための3カ条

❶より短い時間で
❷より多くの敵を倒し
❸より多くの魂を吸収せよ!!
※❶～❸の合計ポイントでクリアランクが決定!!

本編クリア後に表示されるランクは、右上にある❶～❸の要素から算出されたポイントの合計値で決まる。各要素ごとに最高10ポイントを獲得でき、最高の30ポイントでランクが「鬼武者」になるぞ。ポイントの判定基準は、右の表で確認しよう。

❶クリアタイムによる獲得ポイント

クリアタイム	ポイント
3時間以内	10
3時間1秒～4時間	7
4時間1秒～5時間	5
5時間1秒以上	3

クリアランクと必要ポイント

クリアランク	必要ポイント
鬼武者	30
荒武者	25～29
若武者	18～24
端武者	10～17
落武者	0～9

❷倒した敵の総数による獲得ポイント

倒した敵の数	ポイント
600体以上	10
500～599体	7
400～499体	5
399体以下	3

❸吸収した魂の累計による獲得ポイント

魂の累計	ポイント
55000以上	10
45000～54999	7
35000～44999	5
34999以下	3

小ネタ集Part2

数ある小ネタのなかから選りすぐり（？）の4つを紹介するぞ！ 一度は自分で確認してほしい。

●カラスを倒して魂をGET！

東天のらせん状通路を上る塔の、最上階の屋根にいるカラスは、攻撃すると赤い魂（小）を出す。カラスが見える位置まできたら、そこから紅炎の戦術殺か弓矢で攻撃しよう。ただし、カラスに近づきすぎると逃げられてしまうので、あせらず慎重に行動すること。

●鯉から魂を吸収！

これも動物ネタ。東天にある池で泳ぐ鯉の近くで、Ⓧボタンを約10秒間押し続けると、鯉から黄色い魂（小）を吸収できるのだ。1匹につき1個の魂を出すので、体力が残り少ないときは非常に重宝する。鯉が離れた場所にいるときは、Ⓧボタンを押し続ければ、しだいに左馬介に近づいてくるぞ。

●屋根の上から敵をけ落とす

東天の塔や、滝のそばの橋のような高い場所では、敵を下にけ落とすことが可能。これで敵を一撃で倒すことができ、魂も吸収可能なのだ。敵を屋根や崖の端まで誘い出し、一気にけり落とそう。

●矢を斬ると魂が出現！

弓足軽が放つ矢を刀で斬り落とすと、黄色い魂が出現する。このときに装備する刀は、雷斬刀がベスト。弓足軽から離れた位置で、弓足軽が矢を放つ前に刀を振るのが、矢を斬り落とすコツだ。

まんが／埼玉県 9244号さん

「蛍石」全入手場所

ゲーム中に隠された「蛍石」を見つけ出せ!

隠し要素の出現に必要な「蛍石」の全入手場所を完全紹介！　まだ全部見つけていない人は必ずチェックして、ゲームをプレイし直すべし!!

ゲーム中に入手することができる「蛍石」は、全部で20個。10個以上集めてクリアすると左馬介の隠しコスチュームが出現し、20個すべて集めてクリアするとミニゲーム「鬼魂」が出現する。『鬼武者』を遊び尽くすなら、ぜひすべての「蛍石」を集めておきたいところ。そこで、ここでは「蛍石」の全入手場所を紹介。とくに、フィールドで入手する17個に関しては写真付きで紹介しているので、簡単に見つかるはずだ。

◀「千里眼」があれば「蛍石」の場所が光って見える

◀地獄門へ入ると戻れない。それまでにすべて入手だ。

3つは「魔空空間」で入手！

20個の「蛍石」のうち、フィールドで入手できるのは17個。残る3個を手に入れるには、「魔空空間」を勝ち進まなければならない。ちなみに3個の「蛍石」がどの階で手に入るかはランダム。最低でも15階、最高で19階まで進めば、3個すべて入手できるはずだ。出現する敵は手強いが、「魔空空間」はいつ挑戦してもいいので、刀を十分に強化して、万全の態勢で挑もう。

▲「魔空空間」は、天守閣1階の破魔鏡がある部屋から行くのが

地下寺院
地下寺院の回廊の曲がり角付近

即身仏を動かし、地下寺院に入ったら、回廊を画面上へ。ちょうど曲がり角のあたりを調べれば入手できる。出現する刀足軽を倒してから入手するのが安全だ。

南天
第1のボス・オズリック戦のあと

オズリック戦が発生する場所と、「紅炎」を入手する場所の間をつなぐ通路で入手できる。画面左にある壷を壊して、壷のあった場所を調べれば入手できる。

天守閣1階
階段がある廊下の棚のあたり

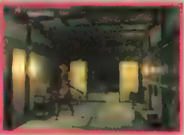
天守閣2階へ上がる階段のある部屋へ行き、「薬草」の入った宝箱のそばにある棚を調べよう。地獄門出現後は入手できなくなるので、取り忘れのないようにしたい。

天守閣2階
3階への階段の裏側付近

3階に続く階段がある部屋へ行ったら、そこにある木箱を破壊する。そして、3階への階段の裏側を調べると入手できる。「定角の矢」が入った宝箱が目印だ。

天守閣4階
夢丸が三つ目にさらわれる部屋

夢丸が三つ目にさらわれるイベントが発生する部屋。イベント発生後、少し先へ進むと「青龍之書二巻」があるので、それとは反対の壁側にある小箱を調べるのだ。

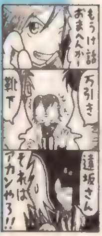


天守之地下
手長が出てくる容器がある廊下の奥

カプセル風の容器を壊して手長が出現する廊下を進み、曲がり角を右へ。廊下のつきあたりの左隅を調べよう。地獄門出現後は入手できないので、注意しよう。

天守之地下
大きな拷問用の道具が置いてある部屋

「青丸の鍵」が入手できる部屋で手に入る。部屋に大きな拷問具があるので、それを調べればいいぞ。こちらも地獄門が出現したあとでは入手できない場所だ。



まんが／兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん

西天

西天に入った直後の通路の曲がり角

西天に入った直後の通路で入手できる。曲がり角を曲がってすぐの場所にある石の周辺を調べよう。かえでにキャラチェンジ後（1回目）なら、いつでもゲット可能。

西天

「紫電」の封印レベル3の扉の前

西天にある井戸の近くに「紫電」レベル3の封印がされた扉がある。2つ立っているたいまつのうち、右側のたいまつのあたりを調べると入手できるはずだ。

西天

「銀の割符」が入手できる隠し部屋

キーアイテム「銀の割符」がある隠し部屋へ行き、宝箱の近くにある像を調べると手に入る。ちなみにここの「蛍石」は操作キャラがかえでのときのみ入手可能。

西天

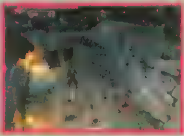
「反鬼の小太刀」がある部屋へ続く階段付近

「反鬼の小太刀」がある部屋へ続く階段の左わきを調べると手に入る。こちらも、入手できるのは操作キャラがかえでのときのみ。「千里眼」がないと気づきにくいかも。

西天

ロープにつながれた台車がある坂

「武神刀」が手に入る場所の直前。ロープにつながった台車があるので、そのロープを切って坂を転がす。そのあとで、台車のあった場所を調べると入手できるのだ。



東天

らせん状通路の塔の最上階

らせん状の塔の最上階で手に入る。柵が壊れている部分があり、その手前の曲がり角に落ちているぞ。なお、画面外から飛んでくる闇蜘蛛のくないには注意すること。

東天

滝の先にある破魔鏡の部屋から下りたところ

滝を通過したあとの、破魔鏡のある部屋の階段を下りたところで手に入る。ちなみに、入手する前に船に乗ってしまうと戻って来れず、再び取りに来るハメになるぞ。

東天

東天の像がある部屋に入ってすぐ

左馬介からかえでに2度目のチェンジ後、東天の像がある部屋へ行こう。そして、部屋に入ってすぐ右手を調べると手に入る。操作キャラがかえでのときのみ入手可能。

東天

破魔鏡のある部屋のはしごを上ったところ

破魔鏡のある部屋からはしごを上り、そこにある木箱を壊そう。そして、「玄武之書四巻」がある反対側を調べるのだ。入手できるのは、操作キャラがかえでのときのみ。

東天

「鏑矢」がある部屋のはしごを下りたところ

「鏑矢」が手に入る部屋からはしごを下りてすぐ。部屋の隅にある箱を調べると入手できるぞ。これも、操作キャラがかえでのときのみ入手可能。取り逃さないようにしよう。

まんが／千葉県　彩軌彼方さん

「鬼魂」攻略指南

12の霊場で待ち受ける試練を突破せよ！

本編で全20個の「蛍石」を集めてゲームをクリアすると、本格派アクションパズル「鬼魂」がプレイできるようになる。この攻略を参考にして、完全制覇を目指そう！

「鬼魂」のルール

全12のステージで構成されている「鬼魂」。敵がそばにいても、R１を押さない限りその敵に攻撃をしないので、本編とは違うR１の使い方が必要だ。

◉体力がなくなる前に規定数の魂を解放する

体力は時間とともに減っていき、約21秒で体力が尽きてしまう（体力の最大値は128で、1/6秒ごとに１ずつ減る）。この間に、配置されている壷を壊す（＝魂を解放する）のだ。各ステージごとに決められた解放数以上の魂を解放すればステージクリアとなり、次のステージに進むことができる（このとき体力が全快する）。なお、魂は吸収しなくてもいい。

◀解放数の表示を０（ゼロ）にできないとゲームオーバー。最初のステージからやり直しだぞ。

◉幻魔が壷を壊すと解放にはならない

各ステージに出現する幻魔は、真っ先に壷の破壊を狙ってくる。幻魔（もしくは、幻魔によってフッ飛ばされた左馬介）が壊した壷は解放とはみなされないので、注意が必要だ。逆に、左馬介の攻撃によって飛ばされた幻魔が壊した壷は、解放とみなされるぞ。

▲バズーの回転攻撃で壊れた壷だけは、なぜか解放扱いになる。

◉幻魔が出す魂について

「鬼魂」では、ギャラーン以外の幻魔は、倒すと種別ごとに黄色か青の大魂を出す。刀足軽・三つ目・バズーが黄色の魂、手長・オオワッシャが青い魂だ。体力も鬼力も回復量は限られているので、幻魔が出した魂は、必ず吸収するようにしよう。

▲玉レベルは固定。戦術殻１回の鬼力が大魂１つに相当（※）。

CHECK

メニュー画面を開いて装備武器を替えると、強制的に左馬介を立ちポーズにすることができる。これが「キャンセル」だ。下の写真では、攻撃が壷に当たった瞬間に「キャンセル」することで、「振り切り→戻り」のモーションを飛ばしているぞ。

◀「キャンセル」前（左）と後（右）の、壷と左馬介のモーションを見比べよう。

ステージ別攻略

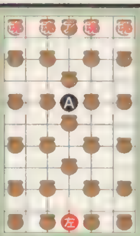
どんなステージでも、パターンさえつかんでしまえばラクにクリアできるぞ。全ステージをクリアして、「最強モード」（P.11参照）を出現させよう！

1 子之間

鬼壷数	28
解放数	20
出現幻魔	Ⓐ：刀足軽
出現アイテム	ア：薬草

■まずは刀足軽を倒してしまおう

開始直後、手前の壷を壊すために刀をひと振り。そのあと、刀足軽が壷を壊して道が開けるので、そこを進んで刀足軽を倒す。あとは、刀足軽が出した黄色い魂を吸いつつ、残りの壷を壊そう。アの「薬草」を取るのも忘れずに。



◀道が開けたあとは、刀足軽に攻撃を集中する。もちろん、R１ボタンでロックオンしないと、途中で攻撃がそれてしまうぞ。

2 丑之間

鬼壷数	34
解放数	20
出現幻魔	Ⓐ：刀足軽
出現アイテム	ア：紫電／イ：弾丸×３

■「紫電」の獲得が最優先

「紫電」の獲得が第一なので、まずは左前方に進もう。このときはR１を押すと右を向いてしまうので、押さないように注意。「紫電」を取ったらすぐに装備し、刀足軽を倒そう。あとは、イの「弾丸」を取りつつ、残りの壷を壊そう。

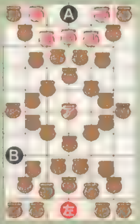
◀「紫電」を取ったときには、ちょうど刀足軽が接近しているはず。ロックオンしつつ、連続斬りで近くの刀足軽から倒していこう。

3 寅之間

鬼壷数	39
解放数	26
出現幻魔	Ⓐ：手長　Ⓑ：ギャラーン
出現アイテム	ア：火縄銃

■クリア優先ならギャラーンは無視

ここでは、アの「火縄銃」を必ず取ること。行動手順は、「火縄銃」の宝箱の左側を通過→手長に「紫電」→引き返してギャラーンを倒す（無視しても可）→再び戻って手長に「紫電」を使って倒す→アの「火縄銃」を取る、となるぞ。



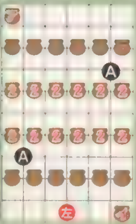
◀ギャラーンに斬り上げを出す自信がなければ、「火縄銃」を真っ先に取り、その「火縄銃」でギャラーンを倒せばいいぞ。

4 卯之間

鬼壷数	38
解放数	26
出現幻魔	Ⓐ：三つ目
出現アイテム	ア：弾丸×３／イ：紅炎

■R１＋□ボタン連打だけでOK

２体の三つ目は、ロックオンしながら攻撃し続けるだけで倒すことができる。なので、開始直後からR１＋□ボタン連打。三つ目を倒したら、イの「紅炎」を取って装備。あとは、アの「弾丸」を取り、残りの壷を壊してクリアしよう。



◀右奥の三つ目は、攻撃のタイミングによっては、倒す前に奥へ吹っ飛んでしまうが、そのまま攻撃すれば、追い討ちが発動するぞ。

まんが／大阪府　雨宮五月さん

※「鬼魂」は、初挑戦時と再挑戦後（１回ゲームオーバーになったあと）では、敵の体力や戦術殻の鬼力消費量が異なります（初挑戦時は戦術殻１回でゲージの約40%を消費するのに対し、再挑戦後は25%ですむ、など）。このため、この攻略は再挑戦後が前提になっています。また、申之間と戌之間では、ステージ開始時に「鬼壷数 四〇」と表示されますが、記事中の数値が正しい鬼壷数です。

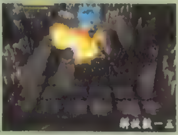
5 辰之間

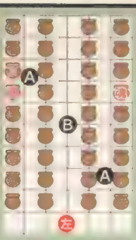
鬼壷数	解放数
36	28

出現幻魔	A：手長　B：ギャラーン
出現アイテム	ア：爆裂弾×3

■「紅炎」の連続使用と位置がキモ

前半最難関のこのステージでは、「紅炎」がクリアのカギだ。行動手順は、開始と同時にR１＋「紅炎」→倒れた手長のそばでR１＋「紅炎」→逃げるギャラーンに斬り上げ（無視しても可）→起きてきた手長を数回斬って倒す、となる。





◀「紅炎」の使用位置さえわかってしまえば、難関ステージも簡単にクリアできる。さらに、アの「爆裂弾」をしっかり取っておこう。

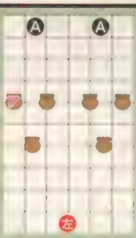
6 巳之間

鬼壷数	解放数
6	6

出現幻魔	A：刀足軽
出現アイテム	ア：薬草

■刀足軽に壷を壊されたら即アウト

ここでは、刀足軽に1つでも壷を壊されたら即ゲームオーバーだ。まずは、真っすぐ進み、下の写真を参考に攻撃。すると、4つの壷を一度に壊せる。あとは、R1を押しながら攻撃すれば、壷を壊しつつ、2体の刀足軽を倒せるぞ。



◀床の色が赤から青に変わるこの位置に差しかかったときに□ボタンを押せば、左右端以外の4つの壷を1撃で壊すことができるぞ。

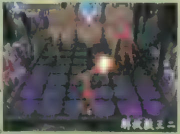
7 午之間

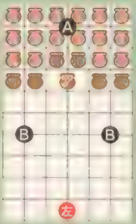
鬼壷数	解放数
39	32

出現幻魔	A：ギャラーン／B：手長
出現アイテム	ア：白風

■手長は火縄銃で倒せ

まずは、ステージ開始直後に装備武器を「火縄銃（弾はなんでも可）」に替え、すぐに構えて2発撃ち込む。これで手長を2体とも倒せるぞ（まれに1発だけで2体とも倒せる）。あとは、アの「白風」を取って、残りの壷を割ればクリアだ。





◀鬼壷数と解放数の差が少ないので、手長に壷を壊されないように注意。「火縄銃」の攻撃は、できるだけ素早くする必要があるぞ。

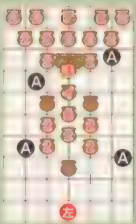
8 未之間

鬼壷数	解放数
42	36

出現幻魔	A：バズー
出現アイテム	ア:防魔之具足／イ:爆裂弾×3

■バズーの回転攻撃に注意

まずは、R１を押さずに「紅炎」を繰り出す。その後、装備を「疾風刀」に替えて、真っすぐ進み、バズーたちの真ん中あたりまで進んだら「白風」を使う。バズーが全滅していなかったら、装備を「炎龍剣」に替えて攻撃しよう。



◀回転攻撃で注意するのは、壷の破壊ではなく、長時間の「防御」が必要になること。これを避けるために、戦術殻で手早く倒すのだ。

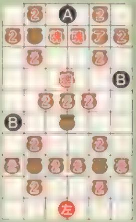
9 申之間

鬼壷数	解放数
42	28

出現幻魔	A:オオワッシャ／B:ギャラーン
出現アイテム	ア：爆裂弾×3

■「疾風刀」で素早く進む

まずは開始直後に装備を「疾風刀」に替え、□ボタンを連打。連続斬りの最後（回転斬り）が出たら、すぐに装備を「雷斬刀」に替え、「紫電」をオオワッシャに当てる。さらに「白風」を当てて数回斬れば、オオワッシャを倒せるぞ。



◀「白風」はこのあたりで使おう。攻撃目標のオオワッシャに加え、逃げるギャラーンも巻き込んで攻撃することができるぞ。

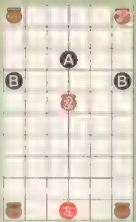
10 酉之間

鬼壷数	解放数
6	6

出現幻魔	A：手長　B：三つ目
出現アイテム	ア：薬草

■三つ目は「白風」で瞬殺

まずは装備を「炎龍剣」に替えて「紅炎」で壷もろとも手長を攻撃し、さらに装備を「疾風刀」に替えて真っすぐ進む。画面が切り替わる前後に三つ目が登場するので、「白風」を使う。残る手長は、数回斬れば倒すことができるぞ。



◀「白風」を使う位置は、2体の三つ目のちょうど真ん中となるこの場所。三つ目出現後、少し奥に進むのがポイントになるぞ。

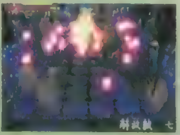
11 戌之間

鬼壷数	解放数
39	30

出現幻魔	A：手長／B：三つ目
出現アイテム	なし

■まずは手前の壷を少し壊す

ここでは、スタート位置から「白風」を使ってもダメージの効率が悪い。そこで、手前の壷を割り、少し進んでから「白風」を使う。その直後、R１を押しながら「紅炎」を使って手長を攻撃。あとは、起き上がった敵を斬ればいいぞ。



◀「紅炎」を使うときには、手長よりも近くにいる三つ目は倒れているため、R１を押しても、奥にいる手長をロックオンするのだ。

12 亥之間

鬼壷数	解放数
44	36

出現幻魔	A:バズー／B:オオワッシャ
出現アイテム	なし

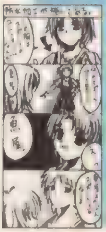
■持てる総力を注ぎ込め！

ここまでのステージを、この攻略どおり、もしくはそれに近い形でクリアしてきた場合、かなりの鬼力と弾丸類が残っているはず。開始直後にオオワッシャに「白風」を当ててしまえば、あとは力押しで勝てる。一気にカタをつけろ！

◀「戌之間」と同じように、手前の壷をあらかじめ壊しておくと、「白風」で与えるダメージの効率は、さらにアップするぞ。

マップの記号説明

- ……ふつうの壷
- ……2段重ねの壷
- ……[illegible]が出る壷
- ……魂（小）がでる青い壷
- ……左馬介の各ステージのスタート位置
- AB……幻魔



まんが／三重県　あけみづきさん

PS

テイルズ オブ エターニア

●発売日／2000年11月30日●価格／¥6,800（※1）
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（1ブロック）、PS（6ブロック）（※2）

©いのまたむつみ ©NAMCO LTD.

※1：CD3枚組。限定版『テイルズ オブ エターニア プレミアムボックス』は¥9,800。
※2：戦闘時のみ4人プレイ可。

ストーリー攻略＆詳細データが満載！『TOE』を凝縮攻略するぞ!!

▼この記事を参考にして、『TOE』を遊び尽くそう～

DISC3枚組で贈る壮大なストーリー、数多く用意されたオマケ要素など、やり込み要素満点の『TOE』。今回は、ラスダンまでのストーリー攻略やアイテム、技＆術データなど、プレイに役立つ情報を一気に紹介するぞ。

ストーリー攻略チャート

オープニングからラストバトル直前までを攻略チャートで徹底フォロー！　ボス戦のアドバイスもあるので、これからゲームをプレイしようという人にも最適だ。また、チャート脇の★印は、スキットの追加される場所を示しているぞ！

DISC 1

ラシュアンの森
オープニングイベントのあと、森の奥でクィッキー、メルディに遭遇

最果ての村ラシュアン ★
村長の家でヒアデスと戦闘後、ファラとメルディとともに村を出る
BOSS　ヒアデス
術が強力なので、画面端に追いつめて連続攻撃で一気に倒そう。ファラと挟み撃ちにするのも手

ラシュアン河の桟橋 ★
桟橋の奥へ行くとイベントが発生。道が先に進めないことを確認する

レグルス道場
道場でのイベント戦闘後（勝つまで繰り返し）、フランコ、パオロと会話

ラシュアン河の桟橋 ★
パオロの晶霊術の力を借りて、川下りをする（ミニゲームあり）

学問の町ミンツ
ミンツ大学の光晶霊学部で、キールが岩山観測所にいることを聞く

ミンツの岩山 ★
モンスターのいる岩山を、頂上にある観測所を目指して登っていく

岩山の観測所 ★
観測所でキールと再会。このとき、メルディの素性や目的が判明する

望郷の洞窟 ★
奥へ進んでいくとイベント戦闘に突入。その後、洞窟を抜けて大陸へ
BOSS　エッグベア
能力的にはザコと同じ。リッドとキールの2人で戦うことになるので、技と術の連携攻撃で倒そう

木陰の村モルル ★
村の奥にある家でマゼット博士に会い、オージェのピアスを入手する

モルル奥地
一番奥でボス戦に突入。戦闘後は、メルディとの意志疎通が可能になる
BOSS　インセクトプラント
遠距離からの攻撃が強力。接近戦に持ち込んで、攻撃するスキを与えないように戦おう。火属性が弱点

木陰の村モルル
マゼット博士の家に戻り、インフェリマップを入手する

水晶霊の河
河の奥で水の大晶霊ウンディーネと戦闘し、勝利後に契約を結ぶ
BOSS　ウンディーネ
「戒めの洗礼」はガード可能。リッドを先頭に立たせて、後衛キャラをかばいつつ戦うのがベストだ

いざないの密林
王都への唯一の陸路である、トラップだらけの森を抜ける
BOSS　ジャングラー
1体ずつ計5体と戦う。敵は、素早く飛び回るので、追尾効果のある術をメインに戦うといいぞ

王都インフェリア
投獄されるイベントのあと、乗船パスを入手。大晶霊探しに出発

インフェリア港 ★
港に着くと、一時的にキールが仲間から抜け、そのまま船に乗ることに

インフェリア・ワールドマップ

町
①商業の町バロール
②バロール港
③砂漠の町シャンバール
④最果ての村ラシュアン
⑤レグルス道場
⑥学問の町ミンツ
⑦ファロース山
⑧木陰の村モルル
⑨インフェリア港
⑩王都インフェリア
⑪晶霊温泉

遺跡・ダンジョン
風晶霊の空洞
火晶霊の谷
レグルスの丘
ラシュアン河の桟橋
ミンツの岩山
望郷の洞窟
灯台ファロース
水晶霊の河
いざないの密林
遺跡の船
アイフリードの墓
きらめきの塔

フィールドオブジェクト一覧

座標	内容
(18、12)	セボリー、ラベンター
(39、36)	みどりのかけら、りょくしょうせき
(52、25)	いちご売り（1個80ガルド）
(14、75)	レンズ
(120、54)	キルマフルーツ
(162、45)	レンズ、号令：まえのてきを～
(186、33)	トマト
(211、31)	パイングミ、レモングミ
(24、132)	号令：てきをむかえうて
(50、149)	ルーンボトル
(100、100)	号令：うしろのてきをねらえ
(113、144)	号令：しゅうちゅうごうげき
(150、102)	飛竜ドレイクを操る女性の話
(150、114)	ポイズンチェック
(160、131)	レンズ
(182、90)	すいしょうせき、みずいろのかけら
(187、140)	フレアマント
(226、90)	リキュールボトル、ライフボトル

※チャートの黄色はインフェリアを、ピンク色はセレスティアを、黄緑色はオルバース界面を表しています。

まんが／鹿児島県　猫ノ都りとるさん

バロール港 ★
バロール港到着後、港を出て商業の町バロールへ向かうことに

商業の町バロール
盗賊少年のイベント後、レイスが仲間に。風晶霊の空洞の情報を聞く

風晶霊の空洞 ★
空洞の奥で風の大晶霊シルフと戦闘し、契約を結ぶ

BOSS シルフ

まずは、同時に出現するラファールを撃破。シルフは、術を当てて地上に落とし、そこを集中攻撃しよう

熱砂の町シャンバール ★
町の住人から、次の目的地である火晶霊の谷の情報を聞く

火晶霊の谷 ★
谷の奥で火の大晶霊イフリートと戦闘し、契約を結ぶ

BOSS イフリート

物理攻撃はジャンプ攻撃か対空技しか当たらない。水属性の武器を装備し、術もバシバシ使っていこう

ファロース教会
頂上でレイシス（レイス）と戦闘。勝利後、光の橋を通りセレスティアへ

BOSS レイシス

レイシスは雷属性に弱いので、雷神剣などで攻める。残りの味方は、出の早い晶霊術や技で攻撃

DISC 2

岬の砦 ★
DISC2の始まりはここから。南東にある晶霊の棲む町アイメンを目指す

晶霊の棲む町アイメン ★
メルディの家で話し合い、ルイシカのガレノスに会いに行くことに

アイメン駅
晶霊鉄道の駅で、鉄道を動かすためにトレインケイジが必要と言われる

晶霊の棲む町アイメン
武器屋にいるサグラから、トレインケイジを2,000ガルドで購入する

アイメン駅
トレインケイジを使用して、鉄道を走らせる（ミニゲームあり）

ルイシカ駅
電車を降りたら、東にあるガレノスが住んでいるルイシカへ向かう

廃墟の村ルイシカ ★
村の奥にあるガレノスの研究所で、極光術とシルエシカの情報を聞く

ルイシカ駅
晶霊鉄道で、今度は廃坑駅方面を目指す（ミニゲームあり）

地晶霊の廃坑 ★
廃坑の奥で地の大晶霊ノームと戦闘し、契約を結ぶ

BOSS ノーム

鼻沙雨や鼻グレイブなど、多段ヒット技を多用する。連続攻撃で攻撃するスキを与えないように戦おう

チャットの小屋
ダンジョンを抜けると、イベントが発生。チャットの子分になることに

BOSS ガーディアント

リーチが長いので、離れていても攻撃が当たるのがやっかい。うまく先回りして、ダメージを奪おう

バンエルティア号 ★
戦艦バンエルティア号に乗り、海路で港町ペイルティを目指す

港町ペイルティ ★
宿屋でガストンと会話したあと、登山道具屋で防寒具を選ぶ

氷晶霊の山 ★
山の山頂で氷の大晶霊セルシウスと戦闘し、契約を結ぶ

BOSS セルシウス

凍結効果のある技を使うので、フリーズチェックを装備。中距離から技と術を連発しよう。火属性が弱点

港町ペイルティ
宿屋でガストンの歓待を受け、シルエシカへの参加を勧められる

晶霊の棲む町アイメン ★
メルディの頼みでアイメンに寄港。図書館でヒアデスと戦闘する

BOSS ヒアデス

光属性に弱いので、リッドの閃光裂破が有効。画面端に追いつめて、技を連発すれば楽に倒せるぞ

職人の町ティンシア ★
シルエシカのアジトでキールがパーティから離れ、フォッグが仲間に

雷晶霊の遺跡
遺跡の奥で雷の大晶霊ヴォルトと戦闘し、契約を結ぶ

BOSS ヴォルト

マヒ攻撃がやっかいなので、全員にパララライチェックを装備。水属性の武器、術を使って一気に倒そう

職人の町ティンシア ★
シルエシカのアジトに戻ると、キールが合流。ホテルで1泊する

バリル城 ★
王座にいるシゼルと戦闘する（城に突入する前にミニゲームあり）

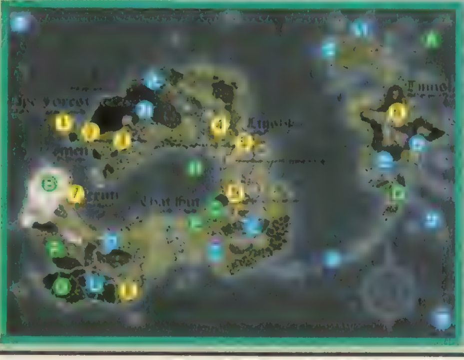
BOSS スパイラル

まず、周りにいるエスカルゴを倒すのが先決。効果範囲の広い術を使い、そのスキに連続コンボを狙おう

廃墟の村ルイシカ ★
ガレノスからセイファートの試練とセイファート神殿に関する話を聞く

P.18へ

セレスティア・ワールドマップ



村・町
1. 岬の砦
2. 晶霊の棲む町アイメン
3. アイメン駅
4. ルイシカ駅
5. 廃墟の村ルイシカ
6. 職人の町ティンシア
7. 港町ペイルティ
8. 歓楽の町ジイニ
9. ねこにんの里

城・ダンジョン
- バリル城
- 氷晶霊の山
- 地晶霊の廃坑
- アイフリードの墓場
- チャットの小屋
- セイファート神殿
- 雷晶霊の遺跡
- 遠征の砦

フィールドオブジェクト一覧

あ	(15, 11)	えび
い	(187, 15)	サンダーマント
う	(177, 31)	4000ガルド
え	(81, 38)	号令：とつげきしろ
お	(72, 48)	アマンゴ
か	(218, 70)	レッドベルベーヌ、レッドラベンダー
き	(204, 76)	むらさきのかけら、ししょうせき
く	(130, 118)	号令：こまかいわざをつかえ
け	(60, 126)	レンズ
こ	(120, 128)	ピコハンリベンジ(P.20参照)
さ	(184, 130)	チャットの技(ポイハン)
し	(52, 154)	あおのかけら、せいしょうせき
す	(228, 162)	ルーンボトル
せ	(228, 120)	ミラクルチャーム

まんが／愛知県 繭野さん

セイファート神殿 ★
セイファートの使者の導きで第1の試練を受け、リッドが極光壁を修得

チャットの小屋
ワールドマップ上の位置がわかるGPSを入手する

アイフリードの洞窟 ★
最深部でバンエルティア号が改造され、潜水艇が使えるようになる

アイフリードの台座
海底にあるアイフリードの台座で、シルバーケイジが必要だとわかる

アジト1～5
海底にある5つのアジトで、それぞれ1つずつシルバーケイジを入手

アイフリードの台座
5つの台座にシルバーケイジをセット。遠征の橋でインフェリアに戻る

遠征の橋
遠征の橋を起動し、インフェリアへと向かう

セイファート庭園 ★
海底にあるセイファート庭園で第2の試練を受ける

王都インフェリア ★
海上に出ると、イベントで王都へ行くことに。その後、港へ向かう

セイファート観測所
中継基地からオルバース界面に出て、観測所で第3の試練を受ける

シゼル城
シゼル城に突入しようとするが、強力なバリアに阻まれてしまう

DISC 3

最果ての村ラシュアン ★
リッドの記憶の中でのイベント。ファラに話しかければイベントが進む

職人の町ティンシア ★
突入に失敗したリッドたちは、ティンシアで態勢を立て直す

バリル城 ★
インフェリア軍に晶霊砲が占拠される。城の庭でヒアデスと戦う

BOSS ヒアデス

画面左側から出現。強力な術を多用するので、長期戦は禁物。画面端に追いつめ、連続攻撃で倒そう

職人の町ティンシア ★
インフェリア軍とシルエシカが同盟を結ぶ。フォッグを仲間にできる

レグルスの丘 ★
インフェリアに戻り、フリンジ砲の材料となるリバヴィウス鉱を入手

BOSS レム

レムの前にある球体には当たり判定がある。ダッシュで背後に回り込んで攻撃しよう。闇属性に弱い

バリル城
入手したリバヴィウス鉱をガレノスに渡すと、フリンジ砲が完成する

セイファート観測所
ガレノスをバンエルティア号に乗せ、セイファート観測所へと運ぶ

シゼル城で最終決戦！ ★
いよいよ最後のダンジョンに突入！数々の謎を解き、最深部にたどり着くと、シゼルとの戦闘が始まる。レベルや装備など、万全の状態で挑め！

▶シゼル城はとても広い。各所のセーブポイントをフル活用しよう。

インフェリア・海底マップ

1 アジト1 (76, 122)	3 アジト3 (142, 0)	5 セイファート庭園 (168, 18)
2 アジト2 (120, 122)	4 アジト4 (226, 130)	6 沈没船 (34, 4)

セレスティア・海底マップ

1 アイフリードの台座 (100, 92)	3 アジト2 (153, 164)	5 アジト4 (228, 41)
2 アジト1 (56, 112)	4 アジト3 (167, 112)	6 アジト5 (3, 151)
		7 ジイニ入口(35, 14)
		8 闇の洞窟

ミニイベントも見逃せない

ストーリーの途中には、サブイベントが数多く用意されている。これらのイベントは、ストーリーには直接関係しないが、1度は見てみることをオススメするぞ。

▲発生時期が限られているので、見逃さないように発生場所をチェックしておこう。

恋人がいる王都インフェリアを目指すカトリーヌ。彼女とは、ミンツから始まり、モルルのショップ→インフェリア連絡船の食堂室→バロールの雑貨屋→レグルス道場の5カ所で会えるぞ。

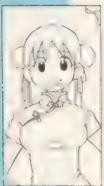
◀カトリーヌの冒険はここから始まる

セレスティアを旅する女流画家・リシテア。彼女もカトリーヌ同様、各地で会える。順番は、ペイルティ→ティンシア→岬の砦→ルイシカ→ジイニ。彼女の話をすべて聞くとイイコトが!?

◀フォッグが仲間にいると発生しないぞ。

『TOD』の名脇役(？)として登場した漆黒の翼の面々と会えるイベント。第3の試練終了後、ジイニの宿屋ロビー(夜)→火晶霊の谷の順番でイベントが発生する。ほかにもあるので、探してみよう。

◀あの名（迷？）セリフも聞ける!!



まんが／大阪府 月鏡四葉さん

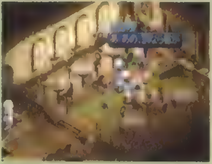
エクストラダンジョン

エクストラダンジョンとは、ストーリーの本筋とは直接関係のないダンジョンのこと。このエクストラダンジョンは全部で9つ存在し、特殊なイベントを見ることができるほか、貴重なアイテムがたくさん手に入るぞ。

▶ゲームをより楽しむためにもエクストラダンジョンへ行こう！

定期連絡船

インフェリア港かバロール港で料金を支払い、連絡船に乗ることができる。甲板には武器や防具が入った宝箱がいくつもあるぞ。また、一等客室の料金で船に乗ると、食堂に入ることができる。食堂の奥にある果物を調べれば（同じ場所を何度も調べる）、さまざまな食材が手に入るので、料金をケチらずに一等客室に泊まろう。



▶連絡船の食堂で、カトリーヌ遭遇イベントが発生するのも注目のポイント。

バ[illegible]の町ジイニ

セレスティアの海底マップから入ることができる（座標：35，14）。この町では、道具屋を除いて“ジイニ”という通貨で各施設を利用可能だ。ウィスやダンスゲームなどのミニゲームが遊べるほか、オークションにも参加できるので、いろいろな施設で遊んでみよう。なお、通貨はカジノの受け付けで、ガルドからジイニに換金できる。

◀オークションでは、超レアなアイテムが手に入るので、ふるって参加しよう。

闇の洞窟

場所は、ティンシアから北東の方角にある海底マップ（座標：4，12）。ダンジョンの最深部には、闇の大晶霊シャドウがいて、戦闘に勝利すると契約を結ぶことができるぞ。全体的に敵のレベルは高いが、共通して光属性に弱い。シャドウも同様で、リッドにエクスカリバーを装備させておけば、それほど苦戦せずに倒せるはずだ。

◀シャドウと契約して、新たな晶霊術を生み出せば戦力が大幅アップ！

アイフリードの墓

インフェリア帰還後、霊峰ファロースの北にある孤島（座標：88、64）に十字架のモニュメントが出現。これが、アイフリードの墓だ。ダンジョンは、複雑に入り組んでいて、いくつもの謎を解かないと奥へはたどり着けないぞ。だが、ここには飛行艇を入手するために必要なアイテムの1つである「やみのたま」がある。頑張って入手しよう。

▶これまでに培った知識をフルに活用して、難解な謎を解き明かせ！

沈没船

インフェリアの海底マップ（座標：34，4）にある沈没船。このダンジョンの最下層にはセイレーンがいて、彼女との戦闘に勝利すれば、宝箱がたくさんある奥の部屋へ入れるようになるぞ。宝の1つは、インシーマップなので、ぜひとも入手しておきたい。なお、セイレーンは、火と雷属性が弱点。これを踏まえ、装備や術などを整えるように！

▶倒すのは忍びないが、これもレアアイテムを手に入れるため。全力で戦おう！

ファロース教会地下

インフェリア帰還後、ファロース教会（座標：93、110）のセイファート像を調べると地下への入口を発見できる。ダンジョンの最深部には、元素の大晶霊マクスウェルがいるぞ。当然、契約を結ぶには戦闘に勝利しなければならないのだが、その強さは驚異的。最低でもレベルを65以上まで上げて、正攻法で戦っていくしかないぞ。

◀とにかくジャンプ攻撃あるのみ。術を使わせないことが一番確実な戦法だ。

晶霊温泉

火晶霊の谷の南に周りを山に囲まれた森（座標：208、108）があり、ここが晶霊温泉への入口。ただし、この場所に行くには飛行艇が必要だ。飛行艇は、「ひかりのたま」をシゼル城、「やみのたま」をアイフリードの墓で入手して、この2つを中継基地の虚像にはめれば使用できる。チャットがパーティにいれば、ここで技修得イベントが発生。

◀温泉の入浴料は600ガルド。特殊なイベントも見ることができるぞ。

ねこにんの里

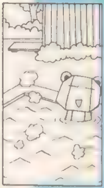
この場所も飛行艇がないと行くことができない。ルイシカの南に位置する山岳地帯（座標：120、109）の空き地にあるぞ。里に入るとイベントが発生し、もう1度訪れたときに里の中を自由に移動できる。入口付近のねこにんからもらえる「ののきのこ」は、HPとMP、ステータス異常を完全に治す。何度でももらえるので、重宝するぞ。

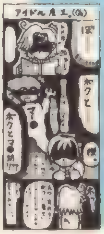
▶貴重な食材「パープルソディ」も売っているので、利用価値は高い。

きらめきの塔

霊峰ファロースの北にある島群の1つに塔が建っていて（座標：107、23）、やはり飛行艇なしでは入れない。塔は全8階で構成され、最上階ではワルキューレと戦うことになる。リッド1人で戦うことになるので、レベルや装備を充実させてから挑もう。遠くから魔神剣を連発→近寄られたらダッシュで間合いを離す。この繰り返しで勝てるぞ。

▶戦闘勝利後、セレシーアジト1にある幻の武器「S・D」が入手可能になる。





まんが／千葉県 ねねぎのねのさん

特技&晶霊術

リッドやファラたちが覚える特技と、大晶霊を集めることで使用可能となる晶霊術をすべて公開！　また、特定の条件下でしか発動しない隠し技も紹介するぞ。戦闘を極めたい人は、ぜひ参考にしてほしい。

特技

晶霊術を使うことができないリッドやファラ、チャット、フォッグが使う特殊な攻撃が、この特技だ。リッドやファラの特技は、攻撃の熟練度を上げることで次々と覚えていくので、パーフェクトにするのがなかなか大変。ここでは、すべての特技を覚える条件を各キャラごとに紹介！　クリアはしたけど、すべての特技を覚えてないという人は、これを見てパーフェクトを目指してみるといいだろう。なお、一部の技はイベントを見ないと入手できないので、注意が必要だ。

◀コンボボーナスを稼ぐためには、特技は必須。すべて覚えよう！

リッド&ファラ

リッドやファラが覚える特技は、すべて攻撃や技の熟練度が上がることで覚えていく。なお、ファラの特技のなかには、隊列でパーティの先頭をファラにし、プレイヤーがファラを操作しないと覚えられないものもある。その特技を覚えさせるときだけは、ファラを使って何度も戦っていこう！

	特技名	属性	TP	HIT	斬・拳	突・蹴	特殊条件
リッド	魔神剣	—	4	1	2	1	—
	雷神剣	雷	4	2	1	2	—
	散沙雨	—	7	5	2	5	—
	虎牙破斬	—	6	2	5	2	—
	裂空斬	—	9	5	16	8	—
	閃空裂破	光	10	8	9	16	—
	魔神剣・双牙	—	8	3	10	3	魔神剣／48
	風雷神剣	風・雷	8	4	4	10	雷神剣／50
	虎牙連斬	—	10	4	13	4	虎牙裂斬／150
	秋沙雨	—	12	11	4	13	散沙雨／130
	雷神双破斬	雷	10	4	7	5	雷神剣／16、虎牙破斬／16
	魔神千烈斬	—	10	6	5	7	魔神剣／16、散沙雨／16
	魔神連牙斬	—	15	4	13	1	魔神剣／60、魔神剣・双牙／50
	閃空双破斬	光	20	8	19	14	閃空裂破／80、虎牙連斬／120
	空破絶掌撃	—	15	2	1	14	雷神剣／70、散沙雨／70
	猛虎連撃破	—	40	8	24	20	虎牙破斬／250、虎牙連斬／200
	翔雨裂空撃	—	24	19	14	19	秋沙雨／120、裂空斬／80
	真空裂斬	風	14	5	23	4	裂空斬／250
	閃空翔裂破	光	14	4	5	22	閃空裂破／250
	風刃縛封	風	40	2	30	30	—
	鳳凰天駆	火	40	9	22	24	風雷神剣／200、空破絶掌撃／150
ファラ	掌底破	—	4	1	2	1	—
	三散華	—	6	3	1	2	—
	連牙弾	—	8	6	5	2	—
	飛燕連脚	—	7	3	4	5	—
	臥龍空破	風・雷	12	3	8	4	連牙弾／30、掌底破／10
	鷹爪蹴撃	—	8	1	4	8	飛燕連脚／40
	点穴縛態	元	80	1	—	—	ファラを先頭キャラにして300回エンカウントする
	散華猛襲脚	—	12	4	11	12	三散華／80、鷹爪蹴撃／30
	飛燕連天脚	—	13	4	9	18	飛燕連脚／150
	双憧掌底破	—	12	2	10	8	掌底破／60、臥龍空破／30
	飛葉翻歩	—	10	—	15	15	—
	八葉連牙	—	18	11	16	8	連牙弾／150
	獅子戦吼	—	20	4	22	14	八葉連牙／100、双憧掌底破／160
	鷹爪落瀑蹴	—	20	4	22	25	散華猛襲脚／160、飛燕連天脚／100
	殺劇舞荒拳	火	60	21	30	30	獅子戦吼／120、鷹爪落瀑蹴／120

リッド特技 極光術

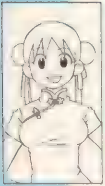
リッドが覚える最強の技、それがこの極光術だ。すべてイベントで覚えるので、まず取り忘れることはない。なお、極光術には使うための条件がある。なかには重大なイベントに関わるものもあるので、しっかりコマンドを覚えておこう。

特技名	属性	TP	HIT	コマンド
修得条件				
極光壁	—	25	19	体力点滅時に□＋×＋○
セイファートの試練１を終了				
極光剣	元	50	7	体力点滅時に□、×、○＋□ボタン
セイファートの試練２を終了				
極光波	—	25	—	敵が闇の極光術を使用したときに□、×、○
セイファートの試練３を終了				

ファラ特技 回復技

ファラの特技は、どれも回復系のものばかり。とくにゲーム序盤では、晶霊術を使えないこともあってかなり重宝するぞ。基本的に人との会話で覚えるので、リストに書かれている人たちとは、必ず話をするように。

特技名	TP	解説
入手場所		
治癒功	12	味方１人のＨＰを回復
レグルス道場・フランコとの会話		
解毒功	8	味方１人の毒を解除
モルル・マゼット博士との会話		
回生功	50	味方１人の戦闘不能を回復
ファロース教会・神父との会話		



チャット

チャットの技は、すべて特定の場所に訪れることで覚えることができる。なお、エターナルスローだけは入手条件が特殊。遠征の橋を通過したあと、セレスティアに戻りチャットの小屋へ。そこでアイフリードの挑戦状を入手し、アイフリードの洞窟へ行く。そして、算数クイズを解きながらスゴロクをクリアすれば、最終的に手に入るぞ。これはMPがなくなるまでハンマーを投げ続けるという強力な技。ぜひ入手しよう。ちなみに、チャットの最強武器である〝ピコハンリベンジ〟は、遠征の橋を通過したあと、チャットをパーティに入れてチャットの小屋へ。そこにある偽物のアイフリードのモニュメントに書かれたGPSの座標へ行けば入手できるぞ。

特技名	属性	TP	HIT	備考・入手条件
ピコハン	地	12	4	初めから所持
ローバーアイテム	—	15	2	初めから所持
ポイハン	水	16	4	セレスティア【184・130】地点で入手
コチハン	氷	20	4	インフェリア海底・アジト2で入手
パラライボール	雷	16	3	チャットを連れ晶霊温泉に入ると入手
エターナルスロー	—	60	1～	アイフリードの挑戦状入手後、アイフリードの洞窟で入手

フォッグ

ピンクのミアキスを調べることで覚えられるフォッグの特技。それぞれ入手時期が決まっているので、注意しよう。その時期は以下のとおり。エアブレイドは、セイファートの第１試練をクリアしたあと、アクアスパイラルは、闇の洞窟に一度でも入れば、レイジレーザーはセイファート観測所クリア後、ダークイレイザーはレグルスの丘クリア後だ。エレメンタルマスターはシゼル城突入後だが、リシテアイベントを最後まで見ていないと入手できない。フォッグの最強武器の入手法も、一応紹介しておこう。それは、ほかの武器の入手法と同じでシルエシカのアジトにいる男に資金を渡すこと。640,000ガルド渡せば、最強武器のメガグランチャーが完成するぞ。

まんが／東京都　はるけろさん

特技名	属性	TP	HIT	備考・入手条件
バーニングフォース	火	20	2	初めから所持
エアブレイド	風	24	6	ベイルティのピンクのミアキスから
アクアスパイラル	水	28	6	ティンシアのピンクのミアキスから
レイジレーザー	光	34	8	砦の岬のピンクのミアキスから
ダークイレイザー	闇	40	12	ルイシカのピンクのミアキスから
エレメンタルマスター	火、水、風、地	72	12	夜のジイニのオークション会場前のピンクのミアキスから

表の見方

リッド＆ファラの特技表は、特技名＝特技の名前、属性＝技についている属性、TP＝使用する際消費されるTP、HIT＝技が当たったときのヒット数、斬、拳＝技を修得するのに必要な〝斬り〟or〝拳〟の熟練度、突、蹴＝技を修得するのに必要な〝突き〟or〝蹴〟の熟練度、特殊条件＝技を覚えるために必要な条件（魔神剣／48なら、魔神剣の熟練度48になっている）となっている。チャットとフォッグはHITまでは同じ。以降は入手条件のみとなっている。

晶霊術

キールとメルディのみが使える晶霊術。これは大晶霊を仲間に加えれば使えるようになるが、晶霊の組み合わせ方によっては術が使えないこともある（ナースの場合、水と氷の大晶霊がいれば覚えるが、同じケージに入っていると使えない）。使う術をよく考えて、どちらのケージにどの晶霊を入れるか決めよう。

▶回復系の晶霊術は必ず使えるようにしておこう。攻撃なら、メテオストームやフリーズランサーがオススメだ。

属性	晶霊術名	TP	HIT	発生条件
水	アクアエッジ	4	1	初めから所持
	スプレッド	9	3	水単体
	ヒール	16	—	水（Lv.1）×風（Lv.1）
	アシッドレイン	10	—	水（Lv.10）×地（Lv.5）
	ナース	42	—	水（Lv. 5）×氷（Lv.10）
	リザレクション	60	—	水（Lv.20）×光（Lv.1）
	キュア	32	—	水（Lv.15）×元（Lv.1）
	レイズデッド	96	—	水（Lv.20）×時（Lv.1）
	ウンディーネ	30	5	大晶霊術
火	ファイアボール	7	3	初めから所持
	イラプション	18	3	火単体
	シャープネス	6	—	火（Lv.5）×水（Lv.7）
	フレイムウォール	12	—	火（Lv.12）×地（Lv.9）
	エクスプロード	36	—	火（Lv.15）×雷（Lv.9）
	イフリート	50	1	大晶霊術
風	ウィンドカッター	7	2	初めから所持
	エアスラスト	12	8	風単体
	コンセントレート	6	—	風（Lv.6）×火（Lv.5）
	サイクロン	44	16	風（Lv.20）×闇（Lv.9）
	＋メディカルプラス	—	—	風（Lv.10）×光（Lv.10）
	＋アイテムゲッター	—	—	風（Lv.10）×元（Lv.10）
	シルフ	40	4	大晶霊術
地	グレイブ	7	3	初めから所持
	ロックブレイク	18	6	地単体
	グランドダッシャー	48	5	地（Lv.21）×闇（Lv.10）
	＋メンタルチャージ	—	—	地（Lv.5）×風（Lv.10）
	＋ライフレスキュー	—	—	地（Lv.10）×光（Lv 10）
	＋メンタルサプライ	—	—	地（Lv.20）×元（Lv.20）
	ノーム	60	2	大晶霊術
氷	アイスニードル	6	3	初めから所持
	フリーズランサー	21	4	氷単体
	レジスト	6	—	氷（Lv.10）×地（Lv.7）
	ブリザード	20	3	氷（Lv.12）×風（Lv.15）
	アブソリュート	30	3	氷（Lv.14）×雷（Lv.12）
	＋フリーズガード	—	—	氷（Lv 10）×火（Lv.10）
	セルシウス	70	10	大晶霊術
雷	ライトニング	7	1	初めから所持
	サンダーブレード	24	4	雷単体
	チャージ	100	—	雷（Lv.5）×風（Lv.13）
	リカバー	10	—	雷（Lv.6）×地（Lv.11）
	インディグネイション	52	2	雷（Lv.15）×光（Lv 10）
	＋パラライガード	—	—	雷（Lv.10）×水（Lv.10）
	ヴォルト	80	18	大晶霊術
光	レイ	30	7	光単体
	ホーリーブレス	8	—	光（Lv.15）×火（Lv.20）
	ホーリーランス	52	9	光（Lv 15）×元（Lv 20）
	＋ヒールウェポン	—	—	光（Lv 10）×時（Lv.10）
	レム	90	—	大晶霊術
闇	ダークフォース	32	6	闇単体
	ディープミスト	6	—	闇（Lv.5）×水（Lv.15）
	バリアー	6	—	闇（Lv.5）×雷（Lv.10）
	ブラッディハウリング	72	4	闇（Lv 23）×時（Lv.18）
	シャドウ	90	5	大晶霊術
元	メテオスフォーム	60	7	元単体
	シューティングスター	80	12	元（Lv 20）×時（Lv.26）
	＋ライフアップ	—	—	元（Lv.10）×氷（Lv.10）
	＋ポイズンガード	—	—	元（Lv.10）×闇（Lv.10）
	マクスウェル	100	9	大晶霊術
時	ディストーション	64	12	時単体
	ディレイ	60	—	時（Lv 20）×地（Lv.30）
	ストラグネイション	16	—	時（Lv 5）×氷（Lv.30）
	＋メンタルアップ	—	—	時（Lv.10）×火（Lv.10）
	＋ドレインガード	—	—	時（Lv.10）×光（Lv.10）
	ゼクンドゥス	150	8	大晶霊術
特殊	デスティニー	200	56	？？？

まんが／神奈川県 金松の松の方さん

特殊な条件で発動する技

本作には、特定の条件で発動する特技が存在する。ここでは、その発動条件をまとめて紹介するぞ。これらの技はどれも強力で非常に頼りになる。使い方を頭にたたきこんで、条件が整ったらいつでも使えるようにしよう。

[illegible]	
発動方法	鳳凰天駆の硬直時に、再び鳳凰天駆を出す。再入力時は必ずコマンド入力（↓↙←↙↓↘→＋×）をすること
条件1	鳳凰天駆が敵にヒットしたとき、鳳凰天駆の使用回数が一定回数以上
条件2	リッドのTPが50以上残っている

[illegible]	
発動方法	猛虎連撃破の硬直中に、猛虎連撃破を出す。再入力時は必ずコマンドで入力（↓↙←↙↓↘→＋○）
条件1	猛虎連撃破の交互の攻撃が敵にヒットしたとき、猛虎連撃破の使用回数が一定回数以上になっていること
条件2	敵がリッドの周辺に集まっている
条件3	戦闘フィールドに残っているすべての敵のHPの合計が、2000＋猛虎連撃破の使用回数以下である
条件4	リッドのTPが20以上残っている

[illegible]	
発動方法	風刃縛封で宙に浮かせた敵を斬る直前に、風刃縛封のコマンド（↓↙←↙↓↘→＋□）を入力
条件1	風刃縛封を出したとき、風刃縛封のトータルの使用回数が50回以上になっている
条件2	敵が残り1体で、風刃縛封で空中に浮いている
条件3	敵のHPが2000以下で、風への耐性が50以下
条件4	リッドのTPが24以上残っている

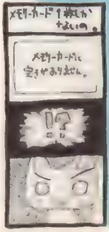
[illegible]	
発動方法	獅子戦吼の2発目がヒットしたときに、再び獅子戦吼のコマンド（→↓↘＋○·×）を入力
条件1	獅子戦吼の2発目がヒットしたときに、獅子戦吼のトータルの使用回数が一定回数以上になっている
条件2	殺劇舞荒拳を30回以上使っている
条件3	ファラのTPが50以上残っている

[illegible]	
発動方法	点穴縛態の効果時間内に、点穴縛態がヒットした敵に4連携以上の攻撃を当てる
条件1	点穴縛態で敵が硬直している
条件2	最後に連携させた技が多段技の場合、一番最後の攻撃がヒットしていることになる
条件3	最後にヒットさせた技が敵を弾く技以外である
条件4	最後の攻撃がヒットしたときファラが地上にいる。空中技から発動した場合は、最後の攻撃がヒットしたあとにファラが約4秒間以内に着地する

特技と晶霊術の協力技

特技と晶霊術が同時に発動したとき、特殊な技に変わるときがある。その協力技を紹介するぞ。

紅蓮剣	**発生**：リッドと晶霊術の使用者が近くにいる状態で、虎牙破斬とファイアボールを同時に出す。または、ファイアボールを待機中の術使用者の近くで虎牙破斬を出す **効果**：虎牙破斬で敵を持ち上げ、剣を振り下ろすときに炎の衝撃波をぶつける炎属性の攻撃
断空剣	**発生**：リッドと晶霊術の使用者が近くにいる状態で、閃空裂破とサイクロンを同時に出す。または、サイクロンを待機中の術使用者近くで閃空裂破を出す **効果**：敵を周囲に引き寄せ、剣で敵を斬りつけながら宙に持ち上げる。威力も効果範囲も大きい、風属性の攻撃だ
海龍拳	**発生**：ファラと晶霊術の使用者が近くにいる状態で、臥龍空破とヒールを同時に出す。または、ヒールを待機中の術使用者の近くで臥龍空破を出す **効果**：水属性の巨大な気を飛ばし、前方にいる敵を斜め上空へと吹き飛ばす
雷閃拳	**発生**：ファラと晶霊術の使用者が近くにいる状態で、双撞掌底破とサンダーブレードを同時に出す。または、サンダーブレードを待機中の術使用者の近くで双撞掌底破を出す **効果**：放電で敵の動きを止め、レーザーで前方の敵を貫く雷属性の技。放電とレーザーの攻撃範囲は、サンダーブレードと同じ



表の見方

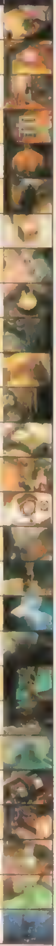
晶霊術表の見方：属性＝晶霊術の属性、晶霊術名＝晶霊術の名前、TP＝晶霊術を使用するさい消費されるTP、HIT＝晶霊術が敵に当たったときのヒット数、発生条件＝晶霊術が使えるようになるための条件。晶霊術を作り出すために必要な掛け合わせと、大晶霊のレベルが書かれている。

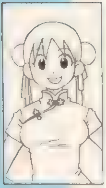
料理&レンズ完全公開

ここでは、マスター料理を含めたすべての料理リストと、セレスティアとインフェリアで入手できるレンズリストを公開。特にマスター料理は、ステータスアップなどの追加効果もあり、冒険を進めるうえで役立つものが多い。絶対に入手しておきたい。

料理パーフェクトリスト

	料理名 / 好物キャラ	効果 / 食材	ワンダーシェフの出現場所& / マスター料理取得方法	オブジェ
通常料理入手法	ハンバーガー	全員のHPを15%回復	学問の町ミンツ	
	リッド	ブレッド、ベアのにく、レタス	食堂の右奥にあるピンク色の花	
	サンドイッチ	全員のHPを30%回復	最果ての村ラシュアン	
	ファラ	ブレッド、チーズ、レタス	民家にあるブタの貯金箱	
	ペスカトーレ	全員のHPを60%回復	熱砂の町シャンバール	
	メルディ	パスタ、えび、いか、トマト	ビストロシャンバールの階段脇のワインのビン	
	フルーツジュース	全員のTPを10%回復	木陰の村モルル	
	リッド	キルマフルーツ、レモン、イチゴ	マゼットの家2Fの宝箱	
	やさいサラダ	全員のTPを20%回復	木陰の村モルル	
	ファラ	レタス、きゅうり、トマト	食材屋の右奥にある巨大なカボチャ	
	ふわふわケーキ	全員のTPを40%回復	王都インフェリア	
	キール、チャット	たまご、ミルク、キルマフルーツ、イチゴ	王立劇場ホールの左側にある鉢植え	
	いかリング	全員のHPを15%回復/解毒	バロール港	
	キール	いか、キャベツ、レモン	港の南側にある木箱	
	ステーキ	全員のHPを15%回復/解マヒ	商業の町バロール	
	リッド	ベアのにく、ポテト、にんじん	酒場のテラスにいる酔っぱらい	
	にくなべ	全員のHPを15%回復/攻撃力一時上昇	レグルス道場	
	リッド	ベアのにく、にんじん、キャベツ	宿屋2Fの客室にあるヤカン	
	さかななべ	全員のHPを15%回復/防御力一時上昇	インフェリア港	
	メルディ、レイス	いか、まぐろ、キャベツ、だいこん	船具屋の右奥にあるイカリ	
	オムライス	全員の全ステータス異常解除	最果ての村ラシュアン	
	キール	ライス、たまご、たまねぎ	よろず屋の右奥にある鎧	
	グラタン	全員のHPを15%回復/命中率一時上昇	商業の町バロール	
	キール	パスタ、ミルク、えび、チーズ	宿屋の客室にあるクローゼット	
	カルボナーラ	全員のHPを60%回復、TPを40%回復	熱砂の町シャンバール	
	キール	パスタ、たまご、チーズ、ミルク、ベアのにく	宿屋の客室にある右奥のベッド	
	クリームシチュー	全員のHPを60%回復/全ステータス異常解除	王都インフェリア	
	ファラ	ベアのにく、ミルク、にんじん、ポテト、たまねぎ	宿屋2Fの通路にある鍋	
	ミツラーメン	全員のHPを15%回復	チャットの小屋	
	チャット	パンヤめん、キャベツ、ホワイトソディ	応接室にある掛け時計	
	おこげサンド	全員のHPを30%回復	職人の町ティンシア	
	ファラ	ライス、タスクのにく、たまねぎ、ブラックソディ	船具屋にあるミアキス像	
	ひやピリちゅうか	全員のHPを60%回復	港町ペイルティ【雪解け後】	
	ファラ	パンヤめん、たまご、タスクのにく、きゅうり、レッドソディ	登山道具屋の南にある地蔵	
	あまにんどうふ	全員のTPを10%回復	晶霊の棲む町アイメン	
	チャット	ミルク、アマンゴ、バナナ、ホワイトソディ	図書館の左奥にある本	
	エビチリリ	全員のTPを20%回復	港町ペイルティ	
	メルディ	えび、トマト、レッドソディ	食材屋にあるストーブ	
	スイートパフェ	全員のTPを40%回復	職人の町ティンシア	
	チャット	ミルク、バナナ、アマンゴ、キウイ、ホワイトソディ	ホテルのロビーにある鳥の剥製	
	ホットボルシチ	全員のHPを30%回復/解衰弱	廃墟の村ルイシカ	
	フォッグ	ビート、キャベツ、ポテト、レッドソディ	廃屋の手前にある木箱	
	にがりマーボー	全員のTPを10%回復/防御力一時上昇	廃墟の村ルイシカ	
	フォッグ、レイス	とうふ、タスクのにく、レッドソディ、ブラックソディ	研究所2Fの寝室にあるゴミ箱	
	からおでん	全員のTPを10%回復/攻撃力一時上昇	歓喜の町ジイニ	
	フォッグ	たまご、だいこん、こんにゃく、レッドソディ	カジノにある巨大スロット	
	ぴりじゃが	全員のTPを10%回復/抵抗力一時上昇	歓喜の町ジイニ	
	リッド	ポテト、たまねぎ、にんじん、レッドソディ	オークション会場の左奥のカーテン	
	しぶずし	全員のTPを10%回復/命中率一時上昇	港町ペイルティ	
	メルディ、レイス	ライス、まぐろ、えび、ブラックソディ	宿屋2Fの右客室にある雪だるま	
	しゃくねつカレー	全員のHPを60%、TPを40%回復	歓喜の町ジイニ	
	リッド、フォッグ	タスクのにく、にんじん、ポテト、ライス、レッドソディ	本屋にあるカエル	
	ザラメライス	全員のHPを60%回復/全ステータス異常解除	晶霊の棲む町アイメン	
	チャット	タスクのにく、トマト、たまねぎ、ライス、ホワイトソディ	ガレノスの家にある置物	
マスター料理	フルーツサンド	全員のHP、TPを完全回復する	あまにんどうふ、ふわふわケーキ、サンドイッチをマスター	
	ファラ、チャット	ブレッド、イチゴ、キウイ、ミルク、パープルソディ		
	えいようドリンク	全員のTPを完全回復/解毒	ステーキ、フルーツジュース、やさいサラダをマスター	
	メルディ	タスクのにく、トマト、レモン、ビート、パープルソディ		
	ちからにくうどん	全員のHPを完全回復/解衰弱	おこげサンド、ハンバーガー、ミツラーメンをマスター	
	リッド	パンヤめん、ライス、ベアのにく、たまねぎ、パープルソディ		
	おはこなべ	全員のHP、TP完全回復/全ステータス異常解除	からおでん、さかななべ、にくなべをマスター	
	リッド	タスクのにく、まぐろ、いか、こんにゃく、だいこん、パープルソディ		
	ポテトドリア	全員の最大HPが1上昇	オムライス、カルボナーラ、グラタン、ぴりじゃがをマスター	
	キール	ポテト、ベアのにく、ライス、ミルク、チーズ、パープルソディ		
	マーボーカレー	全員の最大TPが1上昇	ザラメライス、しゃくねつカレー、スイートパフェ、にがりマーボーをマスター	
	リッド、フォッグ	ライス、タスクのにく、トマト、キルマフルーツ、とうふ、パープルソディ		
	スープスパ	全員のHPを30%回復/抵抗力&命中率一時上昇	ひやピリちゅうか、ペスカトーレ、ホットボルシチをマスター	
	ファラ	パスタ、にんじん、たまねぎ、ベアのにく、パープルソディ		
	ツナパエリア	全員のHPを30%回復/攻撃&防御力一時上昇	いかリング、エビチリリ、しぶずしをマスター	
	メルディ	ライス、えび、いか、まぐろ、パープルソディ		





まんが／群馬県 沢瀬ゆうさん

表の見方

料理名=料理の名前、好物キャラ=料理を好物としているキャラ。好物だとHPなどの回復量がアップし、マスターしやすくなる、効果=料理の効果、食材=料理を作るときに必要な材料、ワンダーシェフの出見場所=ワンダーシェフを発見できる町、マスター料理取得方法=マスター料理を覚えるための条件、オブジェ=ワンダーシェフが変身しているモノの形。

レンズリスト

ラシュアン	ラシュアン	レグルス道場	レグルス道場	ミンツ	ミンツ
リッドの家の地下に降り、右側にあるふたのしまった木の箱を調べると、レンズを入手できるぞ。	ラシュアンの村の入口から左手にある、さびれた風車小屋の扉を調べれば、レンズが手に入る。	道場に入って3つ扉が並んでいるところで、左から3番目の部屋に入り、奥の机を調べれば入手可能	3つ扉が並んでいる場所に行き、一番右の部屋に入ろう。左手にある小さな箱を調べれば見つかる	学問の町ミンツにあるグラウンドに行き、通路の左側にある木陰を調べるとレンズを入手できる。	ミンツ大学2Fの水晶霊研究室で、画面中央の左の壁にある機械を調べると、レンズが見つかる。
岩山の観測所	**望郷の洞窟**	**木陰の村モルル**	**水晶霊の河**	**いざないの密林**	**王都インフェリア**
観測所内部の左下にある木の箱を、写真のように正面から調べよう。レンズを入手できるぞ。	エッグベアとの戦闘があった場所からさらに奥に進み、突き当たりにある薪を調べれば見つかる。	モルルにあるマゼット博士の家の1Fにある暖炉を調べれば、レンズを発見することができるのだ。	入口から右側へ進み、宝箱がある位置から右上に回りこみ、写真の（●）を調べると手に入る。	ダンジョンのヒントがある5つの石像が置かれたマップで、画面上方の木の根を調べればOK。	インフェリアにある王立劇場に入り、ホール右側にある鉢植えを調べるとレンズが手に入る。
王都インフェリア	**王都インフェリア**	**インフェリア港**	**バロール港**	**定期連絡船**	**ラシュアンの森**
インフェリア城で発生するイベントで寄る西棟2Fの寝室で、タンスを調べると入手できるぞ。	インフェリア王がセレスティアに宣戦布告したあと、王立天文台の最上階にある棚を調べよう。	バロール行きの船がある港（右側）で、船の左下にあるタルを調べると中にレンズがあるのだ。	バロール港の下にあるテントを調べれば見つかる。少しわかりづらいので写真を参考にしよう。	連絡船の最下層で商人がいる部屋にある。そこで、奥にあるツボを調べるとレンズが見つかるぞ。	バロール港に到着したらラシュアンの森に戻り、クレーメルクラフトの残骸を調べると手に入る。
バロール	**風晶霊の空洞**	**シャンバール**	**シャンバール**	**火晶霊の谷**	**霊峰ファロース**
町の中心にある宝石屋「アナガチ」で、金色に輝くツボを調べるとレンズを見つけることができる。	落とし穴があるマップの、画面右上の茂みを調べよう。少しわかりづらいが、レンズが隠されている	シャンバルーンおじさんがいる広場の噴水を、正面から調べよう。レンズをゲットできるぞ。	ビストロシャンバールの2Fにあるゲスト席で、イスの間から正面に向いて調べれば見つかるぞ。	ソーサラーリングで扉が開く部屋（一番手前）で、リングを使って出現する宝箱の中にあるのだ。	霊峰ファロースの入口にあるファロース教会の寝室で、左奥にあるタンスを調べると手に入るぞ。
霊峰ファロース	**晶霊温泉**	**晶霊温泉**	**アイフリードの墓**	**アジト3（142,0）**	**フィールドオブジェクト（162,45）**
ファロース山の山頂にある、石室の扉の左脇を調べよう。部屋に入るとしばらく手に入らないぞ！	晶霊温泉の入口の左手に置いてあるドラム缶を調べれば、レンズが手に入る（飛行艇が必要）。	晶霊温泉で入浴料を払って男子風呂に入り、更衣室の右上にある箱を調べると入手できるのだ。	アイフリードの墓で、お化け屋敷風のダンジョンにある賽銭箱を調べると、ゲットできるぞ。	宝箱がある部屋の入口付近に生息しているイソギンチャクを調べよう（潜水艇が必要になる）。	シャンバールの北西にある島でこの地点に行けばOK。画面が切り替わりアイテム袋に入っているぞ。
フィールドオブジェクト（14,74）	**フィールドオブジェクト（160,131）**	**岬の砦**	**アイメン**	**地晶霊の廃坑**	**チャットの小屋**
バロールの町から南西に向かった場所。画面が切り替わり、アイテム袋にレンズが入っているぞ。	インフェリアの南西に向かい、山に囲まれた場所に降りると画面が切り替わり、アイテム袋がある。	セレスティアに着いて砦の中に入ったら、建物の右側に進んで壁を調べようレンズが見つかるぞ。	ガレノス（メルディ）の家の広間にあるガラスのテーブルを、右側から調べると手に入るのだ。	ノームの集落がある部屋の左下の壁を調べよう。少しわかりづらいので、○ボタンを連打して探せ。	小屋の地下4Fの左奥へ進んだところにある台所で、部屋のすみにある木箱を調べると見つかる。
チャットの小屋	**バンエルティア号**	**氷晶霊の山**	**ペイルティ（雪解け後）**	**ペイルティ（雪解け後）**	**アイメン（崩壊後）**
小屋の1Fの右奥にある部屋で、フランスパンの右下に見える木箱を調べればレンズが手に入る。	バンエルティア号の動力室で、エンジンの左側の通路を進み、突きあたりの壁を調べれば見つかる。	かまくらにあるキャンプポイントの先で、地面が崩れている場所を調べよう。レンズがあるぞ！	町の左側の入口付近の木の根元を調べよう。なかなか見つかりにくいので、根気よく探すこと。	食材屋のすぐ目の前で、山積みになっているカニを調べよう。レンズを1枚入手できるのだ。	崩壊後のアイメンで、武器屋の中にある割れたガラスケースの破片を調べると、レンズを発見できる。
ティンシア	**ティンシア**	**雷晶霊の遺跡**	**バリル城**	**バリル城**	**セイファート神殿**
エスカレータを使って町の上に向かい、奥にある高台に立っているノームの像を調べればゲット！	シルエシカのアジトにあるフォッグの部屋。机の横にある箱を調べると見つけることができるぞ。	遺跡の入口付近にある、謎解きが書かれた石碑を調べよう（メッセージを見たら再度チェック）。	バリル城にある船着き場の、画面左上にあるタルを調べよう。そうすればレンズをゲットできるぞ。	ソーサラーリングで仕掛けを作動させ、出現した右棟に進もう。途中の宝箱にレンズが入っている。	入口付近の右下にある、半透明の台座を調べよう（入口に近いほう）。レンズが隠されているのだ。
アイフリードの洞窟	**アイフリードの洞窟**	**バンエルティア号（改造後）**	**バンエルティア号（改造後）**	**ジイニ**	**ジイニ**
入口付近にある木箱を調べると、レンズをゲットできる。箱がいくつかあるので、写真を参考に！	アイフリードの像がある部屋（スゴロクのあと）で、壁にかかっているイカリを調べよう。	改造後にできる展望室で、中央の机のそばにあるタルを調べるとレンズを入手することができる。	改造後に地下にできる潜水艇ドックで、左手にある水色の潜水艇のコックピットを調べるとあるぞ。	カジノの右下にある3つのスロットの中央を、正面から調べよう。レンズをゲットできるのだ。	ダンスホールの右上奥に置いてあるストーブを調べてみよう。レンズが隠されているのだ。
ジイニ	**アイフリードの台座（100,92）**	**闇の洞窟**	**ねこにんの里**	**ねこにんの里**	**フィールドオブジェ（60,126）**
オークション会場で、右奥にある机（アイテム交換をする場所）の上の本を調べるとゲットできる。	パーツをはめる機械の中央がレンズの隠し場所。画面が暗く少しわかりにくいので注意しよう。	闇の大晶霊・シャドウと戦う最下層の左手上にある宝箱を調べよう。レンズをゲットできるぞ。	入口のすぐそばにある建物の中。家の入口においてあるツボを調べれば、レンズが手に入るぞ。	入口から1画面上に進んだところにある、ピンク色の家にある。野菜の入った箱を調べよう。	ペイルティから南東に進んだところにある森のそば。アイテム袋にレンズが入っているのだ。

●レンズで入手できるアイテム：10枚「コンボコマンド」、20枚「インフェリマント」、30枚「セレスティマント」、40枚「イクストリーム」、50枚「クローナシンボル」、60枚で称号。

まんが／京都府　緋月紫苑さん

称号リスト

シリーズおなじみの称号集め。ここでは各キャラクターに用意されている称号を一挙に公開！　ただし、これですべてというわけではないので、ゲームをやり込んで、すべての称号を集めてみよう。

称号入手一覧表

名前	称号名	入手条件
リッド	りょうし	最初から持っている
	けんし	レベル10になる
	けんごう	レベル30になる
	ようじんぼう	レベル60になる
	でんせつのきし	レベル99になる
	かじとりめいじん	ラシュアン川下りを１分５秒以内でクリアする
	ころがしめいじん	クレーメルボールで３連勝する（キャラは誰でもＯＫ）
	プロボウラー	クレーメルボールで３連勝する（キャラは誰でもよいが、DISC２以降のみ）
	テイルズせんせい	ミンツ大学の初級クイズで全問正解する
	テイルズはかせ	ミンツ大学の中級クイズで全問正解する
	テイルズおたく	ミンツ大学の上級クイズで全問正解する
	さんじゅつせいねん	石取りゲームで算術老士に勝つ
	キングあんどバルーン	シャンバルーンで全５面をクリアする
	トロッコボンバー	廃坑を20,000点以上でクリア
	はやぐいおう	回転寿司でコングマンに勝つ
	アルベインのけんし	エタポケ１「たたかえ！リッド」をクリアし、トリスタンと話す
	カイザー	海戦シュミレーションを12,000点以上でクリア
	ダンシンスター	ダンスオーディションでリッド＆メルディを操作し８点以上をとる
	ホモルーデンス	ジイニのカジノでウィスをプレイして勝利する
	アイテムなりきん	アイテムオークションで100,000ジイニ以上儲ける
	レンズハンター	レンズをすべて集めてイレーヌに話しかける
	きょっこうじゅつし	極光術を修得する３つの試練をすべてクリアする
	こくしむそう	技・奥義をすべてマスターする
	スピードスター	平均戦闘時間がかなり短いともらえる
	コンボマスター	100コンボ以上を決める
	おくまんちょうじゃ	所持金をたくさん集める
	ベルセルク	ハードで256回戦う
	しにぞこない	ある回数全滅してもリセットしない
	グルメマスター	すべての料理の熟練度を最大にする
	おんそくのけんし	１秒以内で戦闘を終了する
	さいそくおとこ	とにかく急いでゲームをクリアする
ファラ	ファーマー	最初から持っている
	かくとうか	レベル10になる
	カンフーマスター	レベル30になる
	サイレントアサシン	レベル60になる
	アイアンフィスト	レベル99になる
	むてっぽう	バロールのイベントで入手
	みつぼしコック	ビストロシャンバールの１回戦に勝つ
	キッチンマスター	ビストロシャンバールの２回戦に勝つ
	あじむしゃ	ビストロシャンバールの３回戦に勝つ
	くびふりじょおう	エタポケ４「あっちむいてファラ」をクリアし、ラシュアン村の村長と話す
	あいのネゴシエーター	カトリーヌのイベントをすべてチェックし、ストーリー中盤以降に王立天文台に行く
	ぜったいかじん	すべての特技をマスターする
	とっきゅうちゅうし	すべての料理の熟練度を最大にする
	ストーリーテラー	キャンプスキットでファラの「時を駆ける少年」「物言う剣」、「天女」の話をすべて聞く

名前	称号名	入手条件
メルディ	いこくのしょうじょ？	最初から持っている
	たびげいにん？	ラシュアン河のイベントで入手
	しょうれいじゅつし？	ミンツ大学のイベントで入手
	ブリーダー	レベル30になる
	ちょうきょうし	レベル60になる
	はくらく	レベル99になる
	しょうれいぎし	アイメンのイベントで入手
	ぽっぽや	晶霊鉄道を3回クリアする
	ぷりぷりマドンナ	ダンスオーディションでメルディのみ操作して8点以上とる
	フライングダンサー	エタポケ2「ダンシング・メルディ」をクリアし、アイメンのポンズと話す（※アイメン崩壊後は入手不可）
	フリンジマスター	すべての晶霊術をフリンジで発生させる
	カリスマコック	すべての料理の熟練度を最大にする
キール	がくし	最初から持っている
	いんせい	レベル10になる
	しゅうし	レベル30になる
	きょうじゅ	レベル60になる
	がくちょう	レベル99になる
	ドクターミンツ	エタポケ3「キール・アカデミー」をクリアし、ミンツ大学の光晶霊研究室にいく
	クレーメルマスター	すべての大晶霊と契約する
	グランドシェフ	すべての料理の熟練度を最大にする
	キュレーター	コレクターずかんをすべて埋める
	エタモンマスター	モンスターずかんをすべて埋める
	ボサボサあたま	アイメンの図書館で徹夜したイベントのあと、キールを先頭にしてポンズと話す(アイメン崩壊後は入手不可)
レイス	たびのしょうにん	最初から持っている
	ねっけつしょうにん	レベル30になる
チャット	キャプテン	最初から持っている
	バイレーツ	レベル10になる
	バイキング	レベル30になる
	だいかいぞく	レベル60になる
	かいぞくおう	レベル99になる
	いっとうこうかいし	アラウンド・ザ・セレスティアを2分32秒以内でクリアする
	うみがすき	バンエルティア号を第3段階に改造する
	がんこしょくにん	飛行艇入手後、販売、宿泊、医務、遊戯室をすべてを完成させる
	ちゅうぼうキング	すべての料理の熟練度を最大にする
	メカなげマスター	すべての特技をマスターする
フォッグ	ボス	最初から持っている
	ていおう	レベル10になる
	だいまじん	レベル60になる
	ふじみのおとこ	レベル99になる
	クレーメルシューター	すべての特技をマスターする
	ごうかいさん	雷晶霊の遺跡のイベントで入手
	そうりょうりちょう	すべての料理の熟練度を最大にする

※称号リストは、キャラクターの名前、称号名、入手条件の順で紹介。称号の中にはポケステがないと入手不可能なものもあるので注意！

やり込み情報

「TOE」をとことんやり込みたい人のために、ここでは「ルーンボトルの変化」「オークション」、「エタポケ」、「セレスティアの七大秘宝」について解説。どれも役立つ要素が満載なので見逃せないぞ！

ルーンボトル

アイテム名		アイテム名
アップルグミ	➡	レモングミ
オレンジグミ	➡	パイングミ
レモングミ	⬌	パイングミ
ミックスグミ	➡	ミラクルグミ
ミラクルグミ	➡	エリクシール
パナシーアボトル	➡	ライフボトル
ホーリィボトル	⬌	ダークボトル
チャームボトル	➡	ミラクルチャーム
セージ	⬌	セボリー
レッドセージ	⬌	レッドセボリー
ベルベーヌ	⬌	ラベンダー
まぐろ	➡	マグログミ

アイテム名		アイテム名
レッドベルベーヌ	⬌	レッドラベンダー
あおのかけら	➡	せいしょうせき
あかのかけら	➡	せきしょうせき
きいろのかけら	➡	きしょうせき
くろのかけら	➡	こくしょうせき
しろのかけら	➡	はくしょうせき
みどりのかけら	➡	りょくしょうせき
みずいろのかけら	➡	すいしょうせき
むらさきのかけら	➡	ししょうせき
シーフスマント	➡	エルブンマント
エルブンマント	⬌	スマッシュマント
フレアマント	➡	アクアマント

アイテム名		アイテム名
アクアマント	➡	サンダーマント
サンダーマント	➡	フレアマント
ブラックオニキス	⬌	ムーンクリスタル
フィートシンボル	⬌	ブルータリスマン
プロテクトリング	⬌	レジストリング
ヒールバングル	⬌	メンタルバングル
ホーリィシンボル	⬌	メンタルリング
ミスティシンボル	⬌	フェアリィリング
フォースリング	⬌	リフレクトリング
リバースドール	⬌	セフィラ
コンボコマンド	⬌	ステップリング
テクニカルリング	➡	ステップリング

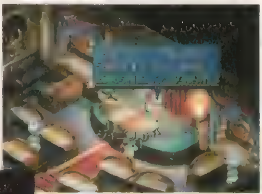
ここでは、ルーンボトルの変化パターンを大公開。なお、変化パターンには、2つのアイテムが相互関係（2度使うと元に戻る）にある場合と、一方通行の場合があるぞ。ルーンボトルはシャーマンがよく落とすので、積極的に倒して集めていこう！

まんが／千葉県　まさよしさん

※ルーンボトルの表の矢印は、「⬌」は相互関係にあるモノ、「➡」が一方通行のモノです。

オークションのヒミツ

ジイニのオークションでは、手持ちのアイテムを競売にかけて、この町だけで通用する通貨「ジイニ」を稼ぐことが可能。普通の店で売られているアイテムを競売に出しても大した金額にはならないが、下で紹介するアイテムを競売に出すと、通常より多くジイニを稼げるのだ。もうけたジイニは、出品されているレアアイテムの購入にあてよう。なお、簡単に値段をつり上げる方法もあるので紹介するぞ。じつは競売で買い手がつくかは、値段を上げた直後に決定される。なので、価格を上げる前にセーブをしておき、買い手がつかなかったらロードすれば、ガンガン値段をつり上げられるのだ。



▶オークションの出品リストは、宿屋に泊まると変化する。表を参考に欲しいアイテムをゲットだ！

▼オススメなのが「なべのふた」。レア度が高く、高額な値段がつくぞ！

レアアイテム一覧

落札価格が高くなる商品	おにぼうちょう
	みずぐも
	アップルシードル
	なべのふた
	キルマフルーツ
	バナナ
	にんとうちざくら
	ホウテイバンリ
値段を引き上げやすい商品	ウインドベル
	うちわ
	ウルタスだいほん
	おしろい
	かこもん
	きんのチョーカー
	ドエニスのボブリ
	ブッシュベイビー
	ボタン
	ロザニアのドレス

オークション出品リスト

1日目	レジュームリング
	エリクシール
	マジカルリボン
2日目	ミョルニル
	クリスダガー
	ハヌマンシャフト
3日目	リフレックス
	レアヘルム
	マジカルリボン
4日目	エンジェルブレス
	リバースドール
	テクニカルリング
5日目	すいしょうせき
	りょくしょうせき
	せきしょうせき
6日目	きしょうせき
	せいしょうせき
	ししょうせき
7日目	はくしょうせき
	こくしょうせき
	エリクシール
8日目	ミョルニル
	レアヘルム
	リフレックス

エタポケをゲットしよう！

1◉たたかえ！リッド　入手場所 王都インフェリア

まずは王都インフェリアで、闘技場前にいる老人（トリスタン）と会話しよう。次に防具屋の前にいる青年→闘技場にいる兵士の順番に話しかけるとグリップソードが手に入る。あとはこの剣を老人に渡せば、エタポケ1をゲットできるのだ（国王の開戦宣言後から入手可能）。

2◉ダンシング・メルディ　入手場所 晶霊の棲む町アイメン

DISC2に進み、アイメンの町に初めて来たときに、給水ポンプ前にいるボンズと会話すると入手できる。強制イベントなので、取り逃す心配はないはず。

3◉キール・アカデミー　入手場所 ルイシカ駅

バリル城クリア後、ルイシカ駅の駅員に話しかけるとイベントが発生する。その後、アイメン駅に戻り駅員と会話し、駅員が話すメルニクス語をメモ。アイメンの図書館でこの言葉を翻訳すれば、きっぷきりばさみが手に入る。あとはこれをルイシカの駅員に渡せばOKだ。

4◉あっちむいてファラ　入手場所 ラシュアンの村

エタポケ4は入手手順がややこしいので、特別に解説していく。なお、このゲームはバンエルティア号を3段階改造して飛行艇を入手し、インフェリアにある晶霊温泉に行けるようにならないと、手に入れることができないので注意しよう。

▲まずはラシュアン村の村長に話しかけよう！

(1)	セレスティアからインフェリアに帰ったあと、ラシュアン村の村長と会話し、「ホウテイバンリ」についての情報を聞く。さらに村長と話せば、材料に関するヒントを聞くことができる
(2)	ラシュアン村の牛舎前にいる男と話をして、材料の1つである「たきぎむし」の話を聞く
(3)	ラシュアン村の民家前の畑にいる男と会話して、材料の1つである「やまつの」の話を聞く
(4)	ラシュアン村の民家にいる男と話して、材料の1つである「ほしかわ」の情報を聞く
5	望郷の洞窟のキャンプ地点で、たきぎの燃えカスを調べると「たきぎむし」を入手できる
(6)	霊峰ファロースに出現するファルシアホーンズを倒すと、まれに「やまつの」が手に入る
(7)	キルマフルーツを15個持って、晶霊温泉で温泉に入浴すると「ほしかわ」を入手できる
(8)	3つのアイテムを集めたら、ラシュアン村の牛舎前にいる男に話すと「ホウテイバンリ」をゲット
(9)	村長に「ホウテイバンリ」を渡せば「エタポケ4」が手に入るぞ

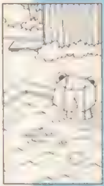
セレスティアに眠る七大秘宝を集めよう！

シゼル城突入前までストーリーを進めると、セレスティアに伝わる「セレスティアの七大秘宝」のスキットを聞くことができる。秘宝の中には「S・D」のようにプレイ中に活躍してくれるものもあるぞ。すべて集めて称号「エクスプローラー」をゲットしよう。

▲「コルレーンのつぼ」は、何回使ってもなくならないが、リスクをともなうことも……。

バンエルティア号	デッキブラシ	S・D（ソーディアン・ディムロス）
大海賊・アイフリードが残した海賊船。チャットの小屋地下をクリアして、チャットの子分になると入手できる。シルバーケイジをつけると、インフェリアとセレスティアを自由に行き来できるようになるスグレもの。	チャットが仲間にいる状態で、キャンプスキットで「強い掃除用具が～」という内容のスキットを聞いたら、チャットの小屋、アイフリードの洞窟にある改造ドック、セイファート観測所のどこかからバンエルティア号に乗船し、倉庫を調べよう。ちなみにミンツの港、インフェリア港、バロール港で停船させ、町の中から直接上船してもOKだ。	飛行艇を入手して、インフェリアにあるきらめきの塔に向かい、最上階にいるワルキューレを倒す。リッドが封印を解く力を手に入れたら、セレシーアジト1（56,112）に向かい、地面に刺さっている剣を調べると入手可能。これは剣として装備できないが、メルディが最強の召喚魔法「デスティニー」を使用可能になる（30分に1回）。

ブッシュベイビー	レジュームリング	ねこにんの里	コルレーンのつぼ
「骨とう品が～」という内容のスキットを聞いたあと、廃城の村ルイシカに向かってバリル邸1Fの居間にある置物を2回調べると入手できる。スキットを聞く前に調べても、何も起こらないので注意しよう！	ジイニのオークションで、50,000ジイニで購入可能。戦闘時に装備していると、4秒ごとにTPが最大の1%回復。また、HPが0になると、装備者の幸運÷200の確率で、自動的にHPを最大値の70%まで回復してくれる。	セレスティア（120,109）にある隠れ里。じつは、里の存在自体が七大秘宝になるのだ。ねこにんの特徴は、人の話を聞くことが大好きな種族。一度訪れてからもう一度里に入ると、オモシロイものが見られるぞ。	地晶霊の廃坑にあるロッカーでスコップを入手し、廃坑内にある穴を調べれば手に入る。このアイテムを使用すると、やみなべと同じ効果が発生するぞ。何度でも使えるので、積極的に使っていきたいアイテムだ。



まんが／埼玉県 あゆさん

PS2

7(セブン) ～モールモースの騎兵隊～

●発売日／2000年12月21日●価格／¥7,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC2（1536KB）

(C)(株)ナムコ

データとチャートで最強騎兵隊を育成!

このゲームには、モールモース編とアルメセラ編という、2つのゲームモードが収録されている。今回お届けする攻略は、シミュレーション性が強く、長期的な計画が要求される、歯ごたえたっぷりのアルメセラ編に重点をおいたものだ。出現するモンスターの詳細データとそれぞれの攻略法、騎兵隊の上手な運営などについて伝授していくぞ。もちろん、基本システムもおさらいしているので、モールモース編からプレイを始める人も、ぜひ参考にして欲しい。

列ごとの役割

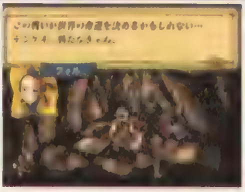
前列 別名、攻撃列。この列にいるキャラは、敵にダメージを与えることができる。また、その逆に、この列にいるキャラは敵から攻撃を受けることにもなる。前列に複数のキャラがいる場合には、列の真ん中に近いキャラほど、攻撃を受ける確率が高くなるぞ。

中列 別名、補助列。攻撃補助、防御補助能力を持つキャラは、自分の前の列のキャラに補助を与えることができる（1度のローテーションにつき1回限り）。また、間接攻撃能力を持つ弓系のキャラは、目の前のマスが開いているなら、この列から強烈な攻撃を放つことができる。

後列 別名、回復列。回復能力を持ったキャラはHPを回復することができる。自回復能力があるなら自分の体力を、列回復能力なら自分をのぞいた、その列全員のHPを回復することができる。中列の補助能力と違い、後列にいる限り、何回でも回復することが可能だ。

I モールモース編 ゲームの基本的な遊び方を学んでおこう

モールモース編では、ストーリーが進行するにつれて、仲間になる職種や特殊なルールが追加される。とくに、新しく仲間に入ったキャラは、次の章で非常に重要な戦力となることが多い。情報屋に話しかければパーティの編成を変えられるので、新章に入ったら仲間を更新するのを忘れないように。



POINT 1人でも戦闘不能でやり直しに

モールモース編では、戦闘中、誰か1人が戦闘不能になると、即座に敗北となり、その章の最初に戻されてしまう。戦闘前には敵の詳細なデータが確認できるので、情報屋でのメンバー入れ替えも含め、敵にあわせたフォーメーションで戦っていこう。

◉基本的な戦い方

パーティのメンバーが少ないうちは、敵の思考や特性にあわせて、1戦ごとにフォーメーションを考えなければならない。HPが低いキャラを狙う敵がいるなら、そのキャラの後ろに高い防御補助能力を持つキャラを配置するなどの工夫が必要なのだ。ただ、サムライなど、高い攻撃力を持つキャラが仲間になれば、ローテーションせずに勝利することも可能になる。

◀中盤までは、敵のデータを見て、フォーメーションをじっくり考えていこう。

速攻型

サムライ、ニンジャなど、素早さが高く、攻撃力の高い職種を前列に並べ、弓系キャラを中列に複数置くフォーメーション。ローテーションせず、2～3ターン以内に敵を倒すことが目標だ。モールモース編では、ニンジャ、サムライの参加以降、このフォーメーションは絶大な威力を発揮するぞ。

後		神	
ア	魔	魔	ヴ
前	忍	侍	

持久型

全員がHP回復できるよう、僧侶や神官を各列に配置し、ローテーションしながら戦うことを前提としたフォーメーション。速攻型では倒しきれない敵が相手のときに使用し、モールモース編では、サムライ＆ニンジャ加入前と、惑わしの庭園突入後に使用する。敵の特性を利用するのがポイントだ。

後	忍	ヴ	騎
			魔
前	侍	剣	神

職種のデータ

各職種の能力をおおまかにA（高い）～E（低い）まで評価してみた。

職種	HP	攻撃	速さ	攻補	間攻	防補	回復	ク	備考（アルメセラ編含む）
戦士	A	C	B	—	—	—	—	C	非常にHPが高いが、各種補助能力がないのが痛い。オトリには最適
騎士	C	C	E	—	—	A	C	E	防御補助が非常に高く、モールモース編での要になる
神官	E	E	D	—	—	B	A	D	最高の列回復能力と防御補助能力で、持久戦には欠かせない存在
僧侶	B	D	D	D	—	—	A	D	防御補助がないので、持久戦はやや厳しい。神官がいないときの代用か
剣闘士	B	A	D	B	—	—	—	D	攻撃系の能力は高いが、HPと素早さが低く、持久戦型か速攻型かどっちつかず
幻術師	E	C	B	—	—	—	A	A	自回復能力の高さは魅力。どこに配置しても戦える便利屋
魔術師	D	E	E	A	—	D	D	C	魔女には劣るものの、高い補助能力を誇る。神官の代用にもなる
魔女	E	E	B	A	—	B	—	C	最強の補助能力を誇る、パーティ必須の職種。必ず育てること!
アーチャー	B	C	D	—	A	—	—	E	ヴァルキリーに比べ、HPで勝り、素早さで劣る。どちらを使うかは状況しだい
ヴァルキリー	D	D	B	—	A	—	B	D	素早さが非常に高いので、速攻に向いているのはこちらのほう
サムライ	C	A	A	B	—	—	—	A	魔女と並ぶ必須の職種。素早さ、攻撃力、クリティカル率すべてが魅力
ニンジャ	B	B	A	C	—	—	E	B	HPが高く、自回復能力があるため、特に持久戦で威力を発揮する
祈祷師	E	E	E	—	—	B	A	C	全体的に能力は低いが、素早さが高くなれば先制で石化でき、非常に有利に
巫女	E	A	A	—	—	C	B	D	4回連続攻撃ができるため、攻撃力が上がると劇的に強くなる
冒険者	E	D	C	D	—	C	C	D	すべての特殊能力を備えるが、どれも数値が低く、器用貧乏という印象
聖騎士	C	C	D	D	—	B	C	E	能力的にはすべてにバランスがとれているが、活躍期間が短すぎる
魔騎士	B	B	D	C	—	D	D	E	アルメセラ編で使えるようになるが、やはり活躍期間が短すぎる

※表中は、攻補＝攻撃補助、間攻＝間接攻撃力、防補＝防御補助、ク＝クリティカル率を示します。

まんが／香川県 H・制作所さん

モールモース編 魔物データ

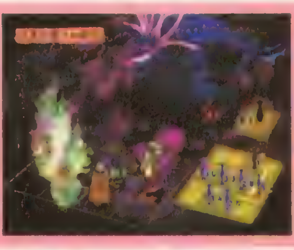
登場する魔物の詳細データ一覧。戦闘前に必ずチェックし、万全の態勢で戦おう。

職種	名前	HP	攻撃	速さ	回復	初攻	初防	特徴	思考	属性	備考
黄昏の森	妖獣 ムイン(1)	92	12	8	0	0	0	なし	HPか低い者優先	無	編成不可
	妖獣 ムイン(2)	120	12	8	0	0	0	なし	HPが低い者優先	無	
	怪鳥 ホルボーロ(1)	160	15	22	10	0	0	なし	戦士優先	無	
	怪鳥 ホルボーロ(2)	160	16	22	8	0	0	なし	HPが低い者優先	無	
あかつきの森	怪鳥 ホルボーロ	150	18	16	0	0	0	なし	戦士優先	無	幻術師使用不可
	幻獣 ヌウト	160	18	17	0	0	0	なし	列回復者優先	無	幻術師使用不可
	幻獣 ヘムウト	170	18	18	0	0	0	複数6×4	列回復者優先	無	幻術師使用不可
ウェリンボールの洞窟	魔獣 ガルム(1)	150	10	8	12	0	0	なし	気まぐれ	無	6ターン以内に倒せ
	魔獣 ガルム(2)	155	10	8	12	0	0	なし	気まぐれ	無	6ターン以内に倒せ
	魔獣 ゲルマ(1)	165	12	12	15	0	0	なし	気まぐれ	無	6ターン以内に倒せ
	魔獣 ガルム(2)	170	12	13	16	0	0	なし	気まぐれ	無	6ターン以内に倒せ
	魔竜 アザント	220	14	2	40	0	0	列攻撃8	気まぐれ	無	6ターン以内に倒せ
しじまの森	妖獣 ムイン	180	13	15	0	0	0	なし	HPが低い者優先	無	弓使いでとどめ
	幻獣 ズロウム	165	17	12	0	0	0	なし	気まぐれ	無	弓使いでとどめ
	怪鳥 グリュバン	190	12	18	0	0	0	列攻撃6	気まぐれ	無	弓使いでとどめ
王都の地下道	魔獣 ゲルマ(1)	160	12	13	0	0	0	なし	HPが低い者優先	無	
	魔竜 アザント(1)	165	14	6	16	0	0	なし	気まぐれ	無	
	巨人 オルマグ(1)	170	16	8	0	0	0	なし	気まぐれ	無	
	魔獣 ゲルマ(2)	170	14	16	0	0	0	なし	HPが低い者優先	無	
	魔竜 アザント(2)	180	16	13	20	0	0	列攻撃8	気まぐれ	無	
	巨人 オルマグ(2)	190	18	10	0	0	0	なし	気まぐれ	無	
	魔獣 ゲルマ(3)	220	17	18	0	0	0	なし	HPが低い者優先	無	
	魔竜 アザント(3)	220	19	15	25	0	0	列攻撃10	気まぐれ	無	
	巨人 オルマグ(3)	220	21	12	0	0	0	なし	気まぐれ	無	
カルデロンの大聖堂	魔獣 エルミ	220	12	15	12	0	0	怒り18~24	気まぐれ	無	
山の下の道	妖獣 ウクルー	210	13	8	0	9	0	なし	列回復者優先	無	3-3-1の編成で倒せ
	魔竜 アザント	230	14	12	12	0	0	列攻撃8	気まぐれ	無	3-2-2の編成で倒せ
	妖霊 スラーカ	210	7列	12	0	0	0	なし	気まぐれ	無	4-2-1の編成で倒せ
	巨人 ドロムリ	220	18	8	0	0	20	なし	気まぐれ	無	2-4-1の編成で倒せ
四勇者の陵墓	妖魔 赤のビヴォイ	220	14列	20	0	0	0	なし	気まぐれ	火	
	妖魔 青のビヴォイ	220	14列	20	0	0	0	なし	気まぐれ	水	
	妖魔 緑のビヴォイ	220	14列	20	0	0	0	なし	気まぐれ	風	
	妖魔 黄のビヴォイ	220	14列	20	0	0	0	なし	気まぐれ	土	
ジャリガートの洞窟	妖霊 スラーカ(1)	210	11列	12	0	0	0	なし	気まぐれ	土	
	妖霊 スラーカ(2)	210	11列	12	0	0	0	なし	気まぐれ	水	
	魔人 モロク	220	14	16	10	0	0	連続5×3	気まぐれ	火	
	魔人 ウドゥク	235	16	18	12	0	0	連続5×4	HPが低い者優先	無	
夜の門	妖獣 ムイン	92	12	8	0	0	0	なし	HPが低い者優先	土	
	怪鳥 ホルボーロ	145	16	22	0	0	0	なし	HPが低い者優先	水	
	幻獣 ヘムウト	180	18	18	0	0	0	連続6×4	HPが高い者優先	火	
	魔獣 ゲルマ	165	12	12	15	0	0	なし	気まぐれ	風	
	魔竜 アザント	170	12	13	20	0	0	列攻撃5	気まぐれ	無	
	妖霊 スラーカ	175	7列	12	0	0	0	なし	気まぐれ	風	
	妖魔 青のビヴォイ	180	12列	20	0	0	0	なし	気まぐれ	水	
	魔人 モロク	190	8	16	10	0	0	連続5×2	気まぐれ	無	
影の参道	妖霊 ウールカ(1)	240	12列	15	0	0	0	なし	気まぐれ	土	
	妖霊 ウールカ(2)	240	12列	15	0	0	0	なし	気まぐれ	火	
	魔竜 キサイス	250	18	17	10	0	0	列攻撃14	気まぐれ	火	
	魔人 ゾドコル	260	17	20	15	0	0	連続7×3	気まぐれ	無	
惑わしの庭園(1)	妖霊 パコール	300	14列	20	20	0	0	死の呪い15	気まぐれ	風	
	魔竜 モルガロン	300	20	12	20	0	0	石化16	気まぐれ	土	
	巨人 オルグラド	320	15	10	10	0	0	力を溜める	気まぐれ	火	
惑わしの庭園(2)	魔将 ナグゾスサール	400	18	20	10	5	0	生命力奪取	気まぐれ	無	メルレーン使用不可

※表中の、初攻=初回攻撃力、初防=初回防御力、思考=敵の攻撃パターンを示します。

ラストバトル攻略

最終ボスであるナグゾスサールの攻撃のなかでもっとも厄介なのは、生命力奪取。ただし、この攻撃を受けても、HPは必ず1残るので、どんなにHPが低いキャラでも、倒されることはない。これを利用して、オトリとなるキャラを作ることがポイントだ。あらかじめ生命力奪取が何ターン目にくるか調べておき、ローテーションを調整して、生命力奪取がくるターンにオトリとなる魔女が前列になるようにしよう。



編成例

後	騎	主	
ア	フ	僧	忍
前	魔		

▲最大HPの低い、魔女がオトリとなるので、ナグゾスサールのHP回復量は激減するぞ。

編成例は、騎=騎士、主=主人公、ア=アーチャー、フ=フィル、僧=僧侶、忍=ニンジャ、魔=魔女、神=神官、ヴ=ヴァルキリー、侍=サムライを示します。

まんが/兵庫県 もやし・ザ・伸縮自在さん

Ⅱ アルメセラ編　1000年間、国を守っていくノウハウを伝授!!

モールモース編をクリアすると遊べるようになるアルメセラ年代記。これは、世代交代をくり返しながら、1000年間騎兵隊を運営していくというかなり硬派なSLGだ。この長い期間、国を守っていくために重要なことは、騎兵隊運営における長期的なプランを立てることと、予想外のアクシデントに対処できる臨機応変さをあわせ持つことだ。ここではその2点を中心に、騎兵隊運営の秘訣を紹介。

POINT 1　長期的プラン

騎兵隊の運営は、常に世代交代を見据えて行っていく。主力のメンバーが年齢的に衰えたころ、その次の世代を担うキャラとスムーズに交代できるように、常に若手を育成しよう。

POINT 2　ピンチへの対処

運の要素が強いこのゲームでは、思いどおりにいかないことが頻繁に起こる。たとえばサムライが何年も出現しないようなら、別の職業で代用するなど、柔軟な対応も必要だ。

長期的なプランの立て方

1000年間というのは途方もない期間に思えるが、実際にプレイすると、一定の周期で同じようなプレイをしていけばよいことに気付く（右の流れを参照）。具体的には、20年に1度登場するナグゾスサール（魔将）との戦いを1つの区切りとし、それを50回繰り返せばよいのだ。ここでは、その最初の20年における行動の流れを紹介しよう。

基本的な行動の流れ

有望な人材を募集 → 功労者を作る → 子どもを強力な功労者に預ける → 魔将を倒す → リーダーが引退する（→ 有望な人材を募集へ戻る）

1　1年目～5年目（地盤固め）

◉即戦力のキャラをすぐにレベル5にする

最初に行うのは騎兵隊の初期人材募集。ここで採用するのは、若過ぎず、まだ衰退期にも入っていない即戦力キャラだ。あと数年しか持たない場合でも積極的に採用していこう。そして、そのキャラを功労者として育てるべく、集中的にレベルアップさせていくのだ。

▲最初の騎兵隊は、即戦力となるキャラを中心に速攻型のフォーメーションを編成する

CHECK1　功労者を育てる

5年目以降に子どもが誕生するので、それにまにあうよう指導力、安定性ともにS（以下S／S）の功労者を育成。1人目の子どもでは難しいので、2人目以降に狙いを絞り、功労者を育てよう。

▲参加した戦闘で21勝以上し、4回トドメを刺せばS／S。

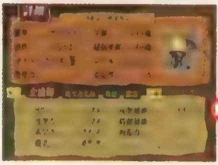
CHECK2　騎兵隊に加えたい職業

功労者要員	サムライ	常に騎兵隊の前衛を担う最重要職種。衰退年齢が遅く、長く活躍できるので、功労者に最適な職種でもある。たとえ力不足でも、積極的に騎兵隊に取り入れよう。欲を言えば常時3人は騎兵隊に欲しい。
功労者要員	ニンジャ	前衛で戦うこともできて、自回復能力も持っている万能職種。出現確率が低いので、衰退期前のキャラを見かけたら即採用。サムライの代役も務められる。衰退期が早いのがやや難点だ。
功労者要員	ヴァルキリー	弓使いはアーチャーとヴァルキリーの2種類いるが、使い勝手がいいのがヴァルキリー。サムライやニンジャに次ぐ素早さを持っているため、速攻型の編成にはどうしても外せない。
功労者要員	剣闘士	HPと攻撃力が非常に高く、パーティの壁となってくれる職種。どうしてもサムライが集まらなければ、こちらを使おう。ただし、素早さが非常に低く、魔物より先に行動できることはまれなので注意。
持久戦要員	神官	速攻型で倒せる実力がなく、どうしても持久戦を行わなければならない場合、必須となるのがこの神官。とくにナグゾスサール戦の前には、必ず1人は騎兵隊に加えておけるようにしておきたい。
持久戦要員	魔女、魔術師	補助要員として欠かせないのがこの2つの職種。魔術師は攻撃補助にかたよっているので、魔女のほうが使い勝手は良い。ただ持久戦で使うなら、列回復を持つ魔術師を使ったほうがいい場合もある。

2　6年目～10年目（決戦への準備）

◉情報屋に足を運びつつ功労者作り

最初に編成した騎兵隊では、実力的にまだまだ力不足。また、次の世代を担う人材も不足している。そこで、5年目～10年目の間には、若い人材を集めつつ、引き続きS／Sの功労者を育てていく。その場合、新規募集をかけるよりも、遠征の途中でこまめに情報屋へ立ち寄る方が効率がいいぞ。また、隊員の親密度を上げておくと、その家系の若者が騎兵隊に志願してくることがある。若手を入隊させるもっとも手軽な手段なので、積極的に利用しよう。

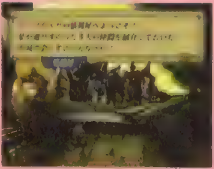


▲サムライを集中的に育て、常に功労者を作っていくこと。功労者にするなら、必ずS／Sまで育てる。

▼S／Sになった功労者に子どもを預ければ将来も安泰。子どもは、功労者と同じ職種になるぞ。

CHECK1　情報屋にできるだけ立ち寄る

情報屋はマップ上に最大3カ所出現し、その3カ所すべてに立ち寄ると、新たに3カ所出現する。1度の遠征ですべてに立ち寄る必要はないが、遠征地の近くに情報屋があるなら必ず立ち寄ろう。城での新規募集は効率が悪いので、可能な限り使わないように。



▲即戦力キャラが少ないなら、情報屋を巡って人材を確保しよう。

CHECK2　修行の効果にこだわるな

子どもの教育にはS／Sが絶対条件だが、修行者を引率する場合は安定性さえSならOK。とくに序盤での修行はナグゾスサール戦へ向けての保険という意味が強いので、あまり効果にこだわる必要はない。なお、修行の効果は、同時に修行に出たメンバー全員がパーティにいないと発揮されない。全盛期の重なる2人をセットで出すことがセオリーだが、序盤の修行はナグゾスサール打倒が目的なので、組み合わせはそれほど気にしない。

まんが／東京都　とうまるいさん

3 11年目〜20年目（成果確認）

◉最強メンバーで魔将に挑む!!

20年を過ぎると、最強の魔物、魔将ナグゾスサールが出現する。通常、高レベルの魔物は貢献度の減少値が低めだが、魔将の場合は例外で、グングン貢献度が減っていく。そのぶん、ほかの魔物とは違い、規定の年数が経過すると消えてしまうのだが、その間に失う貢献度は半端ではない。出現したら、1〜2年以内に倒すことを目標において、その時点での最強メンバーで戦いを挑もう。緒戦ということで、1〜2人の犠牲者は覚悟しておくこと。

▲防御補助を持つキャラを中心に、持久戦を挑む。優秀な子どもがいればかなり有利になるのだが……。

▼事前にしっかり能力値を確認。とくに攻撃力と特殊能力を使うターンはチェックしていこう。

CHECK 子どもの入隊を待つ？

魔将ナグゾスサールが出現するころには、最初の子どもが騎兵隊に入隊しているだろう。しかし、S／Sの功労者に預けていなかった場合、あまりあてにはならない。2人目以降であればS／Sに預けているだろうからかなり有望だが、その子どもの入隊を待つ間に騎兵隊の主力メンバー（とくにリーダー）が衰退すると意味がない。騎兵隊全体のピークを考え、2人目以降の子どもの入隊を待つかどうかを決めよう。衰える主力を子どもで補えそうなら、待ってみるのも手だぞ。

能力を予想するには？

◀子ども部屋で功労者に話しかけたときに聞ける「優れた戦いの勘を持っている〜」などのコメントで、子どもの大よその能力を予想できる。とくに複数のコメントを述べるようなら、かなり有望な子どもということになるのだ。

4 20年目以降（運営開始）

◉世代を交代し、次に向けて準備

20年かけて育成した騎兵隊で魔将を倒したら、あとは同じことのくり返し。強い功労者に預けた子どもが騎兵隊入りしたらリーダーを交代。魔将戦のメンバーを順次功労者にし、再び功労者の育成を始めるのだ。ある程度育った騎兵隊なら、魔将戦自体は実はそう難しくはないのだが、ほぼ20年区切りで出現するので、運営の節目とするにはちょうどいいのだ。後継者作りさえ間違えなければ、軌道に乗せることは簡単。あとは時間と根気の勝負となるぞ。

▲魔将戦でのメンバーが衰退したら、順次功労者にしていく。そして次の世代が主力を務めるのだ。

▼自分の家系は功労者にできないので、次の功労者候補を発掘する。若手は決して絶やさないように。

CHECK1 リーダーはすみやかに引退

最初のリーダーは、4人目の子どもが騎兵隊に入るあたりで引退するのがタイミング的にベスト。なお、リーダーの職種は衰退年齢の高いサムライがオススメ。以降もなるべく同じ職種の子どもを後継者にしよう。

CHECK2 誰を次のリーダーにするか

子どもは15歳で騎兵隊入りするが、20歳にならないと子どもはできないので、すぐにリーダーにすると、5年間子どもが生まれない。この間に優秀な功労者が引退してしまうようなら、一時的に能力の低い長子にリーダーを継がせ子どもを産ませよう。ただし、一時的なリーダーは、その子どもが騎兵隊入りするまで、最低10年間務める必要がある。衰退年齢には注意しよう。

以下、50回繰り返すとエンディング

アクシデントの対処法

どんなにしっかりした計画を立てて騎兵隊を運営していても、予想外のトラブルは発生するもの。ここでは、ゲーム中に比較的よく起こるトラブルに関して、その対処の一例を紹介していこう。

CASE1◉人材不足でメンツ割れ

人材の集まりが悪く、理想のフォーメーションの維持ができなくなることは、何年かに1回かは必ず起こる。この場合の対処は、とりあえず代替キャラでしのぐことが最も簡単。魔女が足りないなら魔術師を、サムライが足りないならニンジャと、似た能力の職種を加えるのだ。また、貢献度に余裕があるなら、手近な情報屋に行っては戻る、を繰り返す手もあるぞ。最悪の場合、1回遠征して必要な職種が集まらなければ、リセットしてやり直すという最終手段も……。

▶ゲームの中断とロードのくり返しは、どんなトラブルにも対応できる最強手段（!?）。

CASE2◉功労者あれど子どもなし

家系キャラは、リーダー、未加入者含めて5人まで。すでに5人いる状況で、優秀な功労者がもうすぐ引退してしまう場合、2種類の対処法が考えられる。現在のリーダーを変えるか、現在いる家系キャラをリストラするかのどちらかだ。リーダー交代の場合、交代相手は20歳以上のキャラを選ぶこと。

CASE3◉有望人材がいるのに定員オーバー

CASE 1とは逆に、人材はそろっているのに、家系の紹介で優秀な人材がやってきたケース。入れかえるかどうか微妙なときは、その家系の親密度を優先させ、断ることをお勧めする。紹介を断るだけなら親密度は−10で済むが、入隊後に（ピーク前時）切ると親密度は半分になるのだ。それなら、紹介の段階で断った方がリスクは少ない。ただし、家系紹介キャラは総じて若いので、後々化ける可能性もある。この先役に立つかどうかわからないキャラがいるなら、入れ替える手もある。

まんが／東京都　壱喜さん

魔物データ&対処法

アルメセラ年代記で登場する魔物の数は、全部で37種類。魔物のレベルが1～3まであり、倒すことでレベル1から順に貢献度が＋3、＋6、＋9されるのだ。ここでは、その魔物のデータを完全公開していくぞ。もちろん、戦うときの対策もバッチリ解説しよう。

▲魔物が強過ぎて勝てないなら、リセットする方法も!?

パラメータの変動について

ここで紹介した魔物のデータは基本値であり、実際には各能力値に下の表のような幅が出る。小さな差に見えても、実際の戦闘ではかなりの差がでてくるので注意しよう。HPはともかく、特殊攻撃の攻撃力にいたっては最小と最大で戦い方を変えなければならない場合もある（とくに複数攻撃をしてくる魔物の場合）のだ。戦う前の魔物のデータチェックは、決しておこたらないようにしよう。

HP	±15
基本能力	±2
特殊攻撃	±1

Lv.1の魔物

◉HPが低く、倒しやすい魔物が多い

妖魔 赤のビヴォイ

危険度：★

属性は必ず火となるビヴォイ系の魔物。水属性の攻撃を与えると、2倍のダメージ。逆に風の属性のキャラは2倍のダメージを受ける。しかしHPは低いのであまり気にせず速攻型で戦おう。

基本データ

HP	90	初攻	なし
攻撃	10列	初防	なし
速さ	10	特殊攻撃	なし
回復	なし		

妖魔 青のビヴォイ

危険度：★

属性は必ず水。土の属性で攻撃をすると、2倍のダメージを与えられ、火の属性のキャラは2倍のダメージを受ける。やはりHPが低いので、気にしないで速攻型で戦っていこう。

基本データ

HP	90	初攻	なし
攻撃	10列	初防	なし
速さ	10	特殊攻撃	なし
回復	なし		

妖魔 緑のビヴォイ

危険度：★

風の属性を持ったビヴォイ系の魔物。火の属性で攻撃すると2倍のダメージを与え、土のキャラは2倍のダメージを受ける。ビヴォイ系はそれぞれ属性が異なるだけで、能力的な違いはない。

基本データ

HP	90	初攻	なし
攻撃	10列	初防	なし
速さ	10	特殊攻撃	なし
回復	なし		

妖魔 黄のビヴォイ

危険度：★

土の属性を持つビヴォイ系の魔物。風の属性で攻撃するとダメージ2倍となり、水の属性を持つキャラは2倍のダメージを受ける。風属性を持ったサムライなら一撃で撃破も可能。

基本データ

HP	90	初攻	なし
攻撃	10列	初防	なし
速さ	10	特殊攻撃	なし
回復	なし		

魔竜 アサント

危険度：★

思考は必ず気まぐれ。レベル1にしてはHPが高いが、攻撃力は低いので速攻型の編成でも十分戦える。もちろん、HP回復量もそう多くはないので、ローテーションして戦ってもよい。

基本データ

HP	160	初攻	なし
攻撃	8	初防	なし
速さ	4	特殊攻撃	●列攻撃8
回復	4		

怪鳥 ホルボーロ

危険度：★

思考パターンは、リーダー(25%)、気まぐれ(25%)、性別（各25%）。リーダー狙いのときなら攻撃対象が限定されるので楽になる。ただし、特殊攻撃の列攻撃には注意しよう。

基本データ

HP	110	初攻	なし
攻撃	3x2連	初防	なし
速さ	10	特殊攻撃	●列攻撃6
回復	15		

妖獣 ムイン

危険度：★★

素早さが高いが、HP、攻撃力ともに低め。ただし初回攻撃力には注意。攻撃力が低いからと侮っていると、思わぬ一撃を受けることがある。初回攻撃を消すため、なるべく速攻型で戦おう。

基本データ

HP	90	初攻	4
攻撃	6	初防	なし
速さ	15	特殊攻撃	●複数3x2
回復	なし		

魔獣 ガルム

危険度：★

特殊攻撃ターンでは、複数攻撃のうち1回がクリティカルヒットになる。リーダー狙いの場合が多く、集中攻撃されると辛いことも。特殊攻撃のターンでは、リーダーのHPに注意しよう。

基本データ

HP	80	初攻	なし
攻撃	5x2複	初防	なし
速さ	15	特殊攻撃	●怒りの一撃
回復	5		

妖蟲 スラーカ

危険度：★

列回復や、自回復者を狙う思考パターンが多い。その場合、余裕があればオトリとして使える。ただし、死の呪いは回復能力者にとっては命取りになりかねないので注意しよう。

基本データ

HP	110	初攻	なし
攻撃	9列	初防	なし
速さ	4	特殊攻撃	●死の呪い9
回復	なし		

魔人 モロク

危険度：★★

攻撃力は低いものの、複数の石化攻撃は序盤ではかなりの脅威で、レベル1の魔物の中では強敵。1ターンで撃破できないようなら、大事を取ってローテーション型の編成を組んだほうがいい。

基本データ

HP	140	初攻	なし
攻撃	4x2石	初防	なし
速さ	6	特殊攻撃	●連続3x2
回復	4		

幻獣 ヌウト

危険度：★

HPが低いキャラや、年齢の低いキャラを狙ってくる思考パターンが多い。その場合、攻撃対象が限定されるのでラク。ただし、複数攻撃をしてくるターンでの集中攻撃には注意。

基本データ

HP	130	初攻	なし
攻撃	7	初防	4
速さ	4	特殊攻撃	●複数3x4 ●生命力奪取
回復	6		

巨人 オルマグ

危険度：★

攻撃力は高いが、単発なので戦いやすい。力溜めのあとの攻撃にさえ気をつければ楽に勝てる。なお、初回防御を持っているので、できるだけ速攻型のパーティでイッキに倒してしまおう。

基本データ

HP	100	初攻	なし
攻撃	8	初防	8
速さ	1	特殊攻撃	●力溜め
回復	10		

＊魔物データにある"複"、"複数"は複数攻撃（ランダムで目標が変わる）、"連"、"連続"は連続攻撃（連続で同じキャラにダメージ）、"石"は石化攻撃、"列"、"列攻撃"は前列全体に攻撃することを示す。また、初攻は初回攻撃（ローテーション最初の攻撃でこの数値が加算）初防は初回防御（ローテーション最初にこの数値だけ防御）の数値を示しています。

まんが／新潟県 とりさん

Lv.2の魔物

◉そろそろ厳しくなってくるので注意して戦え!!

妖魔 赤のビヴォイ

危険度：★★

属性が必ず火になるビヴォイ系。水属性の攻撃を与えると2倍のダメージとなり、風属性のキャラは2倍のダメージを受ける。レベル1よりHPが高くなっているが、まだまだ速攻型で戦える。

基本データ

HP	170	初攻	なし
攻撃	14列	初防	なし
速さ	15	特殊攻撃	
回復	なし		

妖魔 青のビヴォイ

危険度：★★

属性は必ず水となる、レベル2のビヴォイ。土の属性で攻撃すると2倍のダメージとなり、火の属性のキャラは2倍のダメージを受ける。序盤は念のため、火属性のキャラを前列から外そう。

基本データ

HP	170	初攻	なし
攻撃	14列	初防	なし
速さ	15	特殊攻撃	
回復	なし		

妖魔 緑のビヴォイ

危険度：★★

風の属性を持つレベル2のビヴォイ。火の属性で2倍のダメージ、土の属性を持つキャラは2倍のダメージを受ける。属性攻撃をうまく使えば、1ターンでの撃破も可能だ。

基本データ

HP	170	初攻	なし
攻撃	14列	初防	なし
速さ	15	特殊攻撃	なし
回復	なし		

妖魔 黄のビヴォイ

危険度：★★

土の属性を持つビヴォイ。風属性で2倍のダメージを与え、水属性は2倍のダメージを受ける。基本的な能力値はほかのレベル2ビヴォイと同様。属性攻撃をうまく使って倒そう。

基本データ

HP	170	初攻	なし
攻撃	14列	初防	なし
速さ	15	特殊攻撃	なし
回復	なし		

魔竜 キサイス

危険度：★★★

レベル2の魔竜。アザントよりも、HPも回復力も格段に高まっている。列攻撃の攻撃力も高いので、序盤のうちは速攻型で倒すのは難しい。ローテーション型の編成を組んで戦おう。

基本データ

HP	320	初攻	なし
攻撃	11	初防	なし
速さ	8	特殊攻撃	●列攻撃12
回復	8		

怪鳥 ラウボーロ

危険度：★★

通常攻撃が3回の連続攻撃となっており、特殊能力のターンでは攻撃2回＋列攻撃とセットで攻撃してくるので注意。回復力も高いので、強引に速攻型の編成で倒してしまおう。

基本データ

HP	240	初攻	なし
攻撃	4x3連	初防	なし
速さ	14	特殊攻撃	●列攻撃8
回復	20		

妖獣 モイン

危険度：★★

ムインよりはHPが高くなっているが、レベル2の魔物のなかでは低め。序盤戦でも十分速攻型で対処できる。ただし、複数攻撃をしてくるターンで集中攻撃されるとツラいので注意。

基本データ

HP	240	初攻	4
攻撃	12	初防	なし
速さ	20	特殊攻撃	●複数4x3
回復	なし		

魔獣 ゲルマ

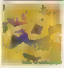
危険度：★★

特殊攻撃のターンでは、3回複数攻撃のうち1回が怒りの一撃となる。これを集中されるとツラいので、特定のキャラを狙ってくる思考パターンの場合は、ローテーション型で対処しよう。

基本データ

HP	280	初攻	なし
攻撃	5x3複	初防	なし
速さ	20	特殊攻撃	●怒りの一撃
回復	8		

妖霊 ウールカ



危険度：★★★

通常攻撃が列攻撃で、しかも攻撃力もかなり高くなっているので、序盤はツラい。幸いにもウールカ自身は回復しないので、ローテーションして戦おう。前衛が十分強いなら速攻型でもOK。

基本データ

HP	260	初攻	なし
攻撃	16列	初防	なし
速さ	6	特殊攻撃	●死の呪い16
回復	なし		

魔人 ウドゥク

危険度：★★★

素早さとHPが高くなり、さらに危険度が増したレベル2の魔人。敵の石化攻撃よりも先に攻撃できるキャラを前列において戦おう。序盤は速攻型では難しいので、ローテーション型で。

基本データ

HP	240	初攻	なし
攻撃	6x2石	初防	なし
速さ	13	特殊攻撃	●連続4x3
回復	8		

幻獣 ヘムウト

危険度：★★

通常攻撃が単発ダメージで、HPもそう高くはないので速攻型で戦える。ただし、特殊攻撃を使ってくるターンが早く、連続しているようなら、ローテーションして戦ったほうが安全だ。

基本データ

HP	230	初攻	なし
攻撃	14	初防	8
速さ	7	特殊攻撃	●複数4x4 ●生命力奪取
回復	8		

巨人 ドロムリ

危険度：★★

かなりのHPを持つが、攻撃は単発でダメージも低め。そう怖い敵ではないので、速攻型で攻めよう。高い初回防御と回復力を持っているので、ローテーションをすると不利になるぞ。

基本データ

HP	300	初攻	なし
攻撃	10	初防	12
速さ	3	特殊攻撃	●力溜め
回復	20		

戦闘の連続では疲労度に注意

キャラはダメージを受けることで疲労度がたまっていき、それに応じて状態が変化。疲労度が一定値を超えて「不調」になると、HP以外の全能力値が低下してしまう。連戦の多いアルメセラ編では、いかに疲労度をためないかがポイントになるぞ。

好調	疲労度がマイナスでHP以外の能力値が上昇。城へ帰ると、ランダムで2人がこの状態に。
普通	疲労度が0～自分のHP以下状態。能力値通りの力を発揮することができる。
不調	疲労度が自分のHPを上回った状態。HP以外の全能力値が低下してしまう。

回復方法は3通り

①回復の泉にいく

遠征に出るたびに、ランダムで1カ所だけ回復の泉が登場する。ここに入ると騎兵隊全員の疲労度が0になる。最も手軽に疲労度をとることができる。

②アイテムを使う

アイテムの1つ、癒しの壺を使うと、騎兵隊全員の疲労度が0に。連戦続きで疲労度がたまってしまったが、回復の泉が遠すぎるときなどに使うといい。

③パーティから外す

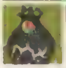
疲労度がたまったキャラは、パーティから外すことでじょじょに疲労度が回復していく。回復量は、キャラの最大HPに比例して高くなるぞ。

まんが／福井県 バミ秋吟さん

Lv.3の魔物

◉序盤に登場すると手詰まりな魔物も多い！

妖魔 赤のビヴォイ



危険度：★★★

火の属性を持つレベル3のビヴォイ。このレベルになると攻撃力、HPともに高く、戦いは厳しくなる。風属性のキャラは前列から外し、水属性のキャラを中心に速攻型で攻めよう。

基本データ

HP	250	初攻	なし
攻撃	20列	初防	なし
速さ	20	特殊攻撃	なし
回復	なし		

妖魔 青のビヴォイ

危険度：★★★

風の属性を持つレベル3のビヴォイ。2倍のダメージを与えられる土属性のキャラを中心にして戦おう。火属性のキャラは2倍のダメージを受けるので、前列から外しておくこと。

基本データ

HP	250	初攻	なし
攻撃	20列	初防	なし
速さ	20	特殊攻撃	なし
回復	なし		

妖魔 緑のビヴォイ

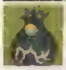
危険度：★★★

属性が必ず土となるビヴォイ。ほかのレベルと同様、火の属性で2倍のダメージ、土の属性を持つキャラは2倍のダメージを受ける。攻撃力が高いので土属性のキャラは戦闘に参加させないように。

基本データ

HP	250	初攻	なし
攻撃	20列	初防	なし
速さ	20	特殊攻撃	なし
回復	なし		

妖魔 黄のビヴォイ



危険度：★★★

土の属性を持つレベル3のビヴォイ。風属性の攻撃で2倍のダメージとなり、水属性のキャラは2倍のダメージを受ける。2倍ダメージはほとんどのキャラが耐えられないので注意しよう。

基本データ

HP	250	初攻	なし
攻撃	20列	初防	なし
速さ	20	特殊攻撃	なし
回復	なし		

魔竜 モルガロン

危険度：★★★★★

序盤で出現するとほぼ処置なし。特殊攻撃のターンを見極め、回復と防御補助をフルに使ったローテーション型の編成で戦おう。開始10年以内に出現したら、リセットしたほうがいい。

基本データ

HP	640	初攻	なし
攻撃	20	初防	なし
速さ	10	特殊攻撃	●列攻撃20
回復	12		●石化25

怪鳥 グリュバン

危険度：★★★★

特殊攻撃のターンでは3回攻撃＋列攻撃となり、集中されるとかなり厳しい。回復量も多いので、ローテーションするにしてもかなりの苦戦を強いられる。犠牲覚悟で、防御重視の編成で挑もう。

基本データ

HP	380	初攻	なし
攻撃	4x4連	初防	なし
速さ	16	特殊攻撃	●列攻撃14
回復	25		

妖獣 ウクルー

危険度：★★★

攻撃力が高くなっており、初回攻撃力も含めると一回のダメージはさすがにバカにできない。回復能力はないので、特殊攻撃を出される前に、速攻型の編成で倒してしまいたい。

基本データ

HP	360	初攻	4
攻撃	18	初防	なし
速さ	25	特殊攻撃	●複数5x4
回復	なし		

魔獣 エルミ

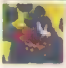
危険度：★★★★

特殊攻撃のターンでは、連続攻撃のうち1回がクリティカルヒットとなる。集中して攻撃されると厳しいので、特定キャラを狙う思考のときは注意。また、HPが高いのでローテーションで戦おう。

基本データ

HP	400	初攻	なし
攻撃	5x4複	初防	なし
速さ	30	特殊攻撃	●怒りの一撃
回復	10		

妖霊 バコール



危険度：★★★★★

ただでさえ強い妖霊のレベル3。攻撃力は半端ではなく、特殊攻撃も怖い。防御を重視した編成で戦おう。回復能力を持つキャラを狙う思考パターンが多い点にも注意。

基本データ

HP	450	初攻	なし
攻撃	22列	初防	なし
速さ	8	特殊攻撃	●死の呪い22
回復	なし		

魔人 ソドコル

危険度：★★★★★

とにかく石化攻撃がいやらしいので、序盤で現れたらリセットしたほうが良い。実力があるなら速攻型で強引に倒そう。ヘタにローテーションすると、被害が広がる可能性が高い。

基本データ

HP	360	初攻	なし
攻撃	10x2石	初防	なし
速さ	20	特殊攻撃	●連続4x4
回復	10		

幻獣 ズロウム

危険度：★★★

強敵ぞろいのレベル3の魔物にしては、HPがそう高くない。通常攻撃も単発なので、特殊攻撃のターンが遅ければ十分速攻型で対処することが可能。レベル3では最弱の魔物といえる。

基本データ

HP	320	初攻	なし
攻撃	18	初防	10
速さ	11	特殊攻撃	●複数5x4
回復	10		●生命力奪取

巨人 オルグラド

危険度：★★★

HPがかなり高いが、初回防御と回復力も高いのでローテーションするとかえって倒しにくくなってしまう。特殊能力である力溜めの次のターンだけに気をつけ、速攻型の編成で倒そう。

基本データ

HP	400	初攻	なし
攻撃	14	初防	16
速さ	5	特殊攻撃	●力溜め
回復	15		

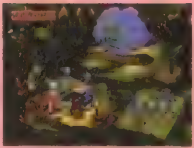
放浪者への対処について

放浪者との戦いは、基本的に素早い方が勝つ。敵の前列の素早さをチェックして、こちらの前列の方が上回っているなら速攻型で倒そう。敵のレベルが高くても、こちらの前列の方が素早ければ確実に勝利できるぞ。

▲逃げた場合でも貢献度の減少は低いので、逃げるのも手。

貢献度を維持するには？

魔物の出現中に減る貢献度は、魔物のレベルが低いほど高い。このため、レベル1の魔物は出現した端から倒していくことが鉄則。レベルが高くても、3年以内に倒すよう心がけていれば、貢献度の維持はそれほど難しくない。



▲とにかくレベル1の魔物は出現したら即退治する。

まんが／長崎県 舞澄らおさん

Lv.4の魔物

魔将 ナグゾスサール

危険度 ★★★★

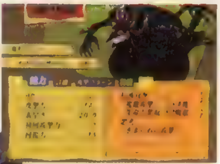
約20年に1度出現する、唯一のレベル4の魔物。騎士や幻術師など、高い自回復や列回復を持つキャラを中心に、全員が確実にHPを回復できるような編成を心がけて戦おう。

基本データ

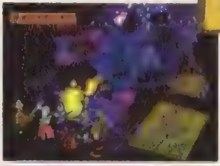
HP	765	初攻	6
攻撃	14	初防	なし
速さ	22	特殊攻撃	●6x4複数
回復	12		●生命力奪取

◉生命力奪取を、オトリに当てる!!

ナグゾスサールとの戦いでもっともやっかいなのが、生命力奪取を行ってくるターン。この特殊能力は防御補助で防げないうえ、敵のHPも回復させてしまう。しかし、この攻撃で即やられてしまうことはない（HP1で生き残る）。これを利用して、オトリをある列に1人だけ配置して、生命力奪取がくるターンにオトリがいる列が前列になるようローテーションを調整していこう。これで、生命力奪取のターンでHPを回復されることはなくなるぞ。



▲戦う前にしっかりデータをチェックすることを忘れずに。とくに特殊攻撃の攻撃力とそれを使うターンは重要だ。



◀生命力奪取を受けるオトリはHPの低いキャラを利用。ローテーションをミスらないように。

功労者のランクとその効果

引退までの戦歴が優秀だと、功労者としてのランクが高くなる。とくに子どもの能力値は預かった功労者の能力値とランクによって決まるので、強いキャラを功労者にすることは、そのまま騎兵隊の繁栄につながるのだ。ここでは、その功労者のランク分けと効果を紹介するので、功労者作りの参考にしよう。なお、子どもはS／Sの功労者に預けることが定石だが、S／Dの功労者に預けると能力値が最大170%まで伸びる可能性がある。これに賭けてみるのもおもしろいぞ。

◀戦歴の高いキャラは迷わず功労者にしよう

ランク	安定性	指導力
S	レベル5	21勝以上
A	レベル4	17～20勝
B	レベル3	13～16勝
C	レベル2	9～12勝
D	レベル1	5～8勝

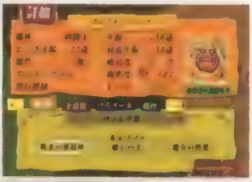
ランク	指導力による上昇率	安定性での修正
S	6%	±0%
A	5%	0～－10%
B	4%	0～－20%
C	4%	0～－30%
D	3%	0～－50%

ランク	指導力	安定性
S	基本上昇率の120%	±0%
A	基本上昇率の100%	±10%
B	基本上昇率の90%	±20%
C	基本上昇率の80%	±30%
D	基本上昇率の70%	±50%

アイテムについて

家系にはそれぞれ家宝が設定されており、騎兵隊の隊員はそのアイテムを所持している場合がある。家宝のうちどのアイテムを持っているかはランダムで、持ち替えもできないので使いにくいが、序盤はあるのとないのではかなり違ってくる。とくに「瞬きの水晶球」は、1つは使えるようにしておくと、遠征がラクになるぞ。そのため、能力値ではなく所持アイテムのために新規隊員を騎兵隊入りさせる（アイテムを使ったら即解雇する）こともときには必要となる。ここでは、その全アイテムの効果を紹介。なかでもとくに役立つのが「蛇の瞳」。衰退前の素早いキャラが持っていたら必ずキープだ。強敵との戦いに重宝するぞ。

▲素早いキャラが蛇の瞳を使えば、敵の行動を抑えることができる



▶アイテム目当ての隊員は使ったら即解雇。それくらいの非情さも必要!?

アイテム	使用	効果
瞬きの水晶球	マップ上	一瞬で城まで戻ることができる
風乗り靴	マップ上	一定時間、フィールドでの移動力上昇
癒しの雫	戦闘前	所有者の疲労度を、1つ上の段階に回復
癒しの壷	マップ上	騎兵隊全体の疲労度が0になる
魔女の妙薬	戦闘前	所有者の能力が10%上昇
夜の衣	マップ上	一定時間、放浪者と遭遇しない
逆巻の鎖	戦闘前	所有者の能力を全盛期の状態にする
蛇の瞳	戦闘前	所有者の攻撃が石化攻撃になる
キシュの護符	戦闘前	所有者への石化攻撃を無効
七叉の尻尾	戦闘前	敗走時、3列同時に離脱が可能

まんが／三重県 ポロニウムさん

家系について

家系との親密度は、あまり深く考えなくてもいい。常に2～3家系の親密度を99にしておけば、紹介が途絶えることはないハズ。紹介を断ると親密度は下がるが、その家系キャラを2回戦闘に参加させるだけで取り返すことができる。ただし、衰退前のキャラを騎兵隊から外すと親密度は半分になるので注意しよう。基本的に家系による能力の差はないが、なかには特定の職種を多く輩出する家系もある。魔女やサムライなど、常に必要となる職業を多く出す家系の親密度はできるだけ上げておきたい。また、王様の依頼を達成したときにもらえるごほうびの1つ、"隠された家系の紹介"もポイントだ。これで紹介された家系は最初から親密度が99なので、それだけで友好家系が1つ増えるのだ。

親密度が上昇するタイミング

行動	親密度
祝福の日をむかえる	－1～＋5（騎兵隊に在籍していない全家系）
戦闘に参加	＋5
レベルアップ	＋5
負傷（戦闘不能）	0になる
衰退前に騎兵隊から外す	親密度0以上は半減、0以下は変化なし
衰退期に騎兵隊から外す	変化なし

特定の職種に偏った家系

職種	家系
戦士	アルグント／スイケン
剣闘士	アルヴァイン／バルブリック
サムライ	セラスティア／ブナーク
魔術師	ゴルン／バーブロ
魔女	シー／モルウェリン
アーチャー	セラスティア／ダジャ
ヴァルキリー	カルダネン／ロー
騎士	ウォード／クレオン
幻術師	ウェリンデール／ザミアタル
僧侶	ウルヴィネン／ギョウリ
神官	ウルジャルボ／トムガイ
冒険者	ガモシュ／マザク

PS2

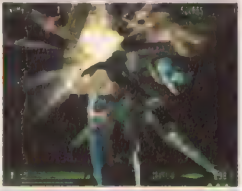
Z.O.E ZONE OF THE ENDERS ＋メタルギアソリッド2 初体験版

●発売日／2001年3月1日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2（280KB）

©2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN ALL RIGHTS RESERVED.

アンティリアの平和を取り戻すための『Z.O.E』ワンポイント＆ストーリー攻略

スピード感あふれる戦闘でありながら、敵との距離の違いなどでさまざまなアクションを見せる絶妙なファジーさが魅力の『Z.O.E』。AVG的要素がつまったミッションは、チャートで攻略手順を完全カバー。そして迫力のボス戦＆隠し要素に影響する人助けも逃さず攻略するぞ。さらに隠しコマンドも、すべて公開しよう！



▶敵とのつばぜり合い、回り込んでの攻撃など、カッコいいアクションを誰でも繰り出せる！

若葉マークなしレオ君もこれで安心！ ワンポイントアドバイス

戦闘でカッコよく勝ち抜きたい！　サブウェポンを全部ゲットしたい！　そんな全国1,000万人のレオ・ステンバックに、とっておきのアドバイスを届けよう！

戦闘スキルアップテクニック

ローカルステージでの戦闘は、セミオートでアクションするのでACT初心者でも十分戦える。しかし、知っておくとさらにラクに戦えるテクニックも満載なのだ。

◉キャンセルバースト斬りでザコ一掃

斬りの4連撃の4発目以外の攻撃は、バースト（静止状態でR2ボタン）でキャンセルすることができる。この特徴を利用して、斬りが当たった瞬間にバースト斬りを出すとスキの少ない連続攻撃になるのだ。斬り×3からのキャンセルバースト斬りは、カンタンに出せるお得な連続技なので、積極的に狙ってみよう。また、バースト斬りでトドメを刺せば、見た目にカッコいいだけでなく、下記のような特典もあるのだ。

◀スキが大きく当てにくいバースト斬りが、キャンセルすることで格段に使いやすくなる。

◉ザコのトドメはバースト斬りで！

耐久力の1／4が回復するリペアは、ザコを倒したときに20％の確率で出現する。しかし、バースト攻撃でトドメを刺すと、その確率が50％にアップするのだ。ただ、HARD以上だとリペアが発生しないので無意味だぞ。

◉投げるときは敵にぶつけよう

敵が複数いるときにつかみ投げをするなら、投げる前にL2ボタンでロックオンを残りの敵に切り替えよう。そのあと◎ボタンを放せば、ロックオンした敵めがけて投げられる。双方にダメージが与えられて一石二鳥だ!!

◉ダッシュに無敵時間あり！

じつはダッシュした瞬間、わずかな時間だがジェフティは無敵になる。R2ボタンを連打していれば、普通のショットならほとんどよけられるぞ。ただし、体当たりのような物理攻撃はよけきれないことが多いので要注意。

◉リーダー機を先に倒すとラク

「＊」マークがついた敵は、その部隊のリーダー。これを倒すと、その部隊の残りの敵すべてがレベル1、耐久力1になる。つまり、あと一撃で必ず倒せるというわけだ。ザコは無視してリーダーを狙うに限るぞ。

◉PHALANX投げハメで楽勝！

PHALANXを撃ちながら接近すると、敵はガードをし続ける。そのスキにつかみ投げ、というのを繰り返すのがこの戦法。ザコはもちろん、ゾンビネイトにも使えるので、いざとなったらこの手で片づけよう。

難易度による変化について

自機の耐久力	
EASY	3000
NORMAL	2000
HARD以上	1500

敵のレベル　EASYではすべての敵レベルが－1、VERY HARDだと＋1される。ただし範囲はレベル1～8の間。ネイト、ゾンビネイトのレベルも変化するぞ。

得られる経験値　難易度が高いほど少ない。また、HARD以上は建物が破壊されると経験値が減る。ただしレベルダウンはしない。

コンティニュー時のパラメータ変化	
EASY	耐久力全回復。サブウェポンの弾数が1アイテム分増加
NORMAL	耐久力全回復
HARD以上	ステージに入ったときの状態に戻る

サブウェポンと出現ポイント

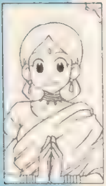
サブウェポンはパスコードを入手し、ローカルサーバにアクセスすることで入手できる。基本的に両方とも同じ場所にあるが、一部は別々に存在したり、あとのステージでないとパスコードが入手できないケースもある。ジェフティは通常攻撃が強力なのでムリして使う必要はないが、SNIPER、DECOYはシナリオクリア上必須となる。

武器名	入手場所	パスコード	コメント
JAVELIN	TOWN1	TOWN1	槍状の武器。敵はガード不能
PHALANX	TOWN2	TOWN2	拡散エネルギー弾を連射。威力は低い
HALBERD	EPS1	EPS1	レーザー状の刃。威力は高いがスキが大きい
SNIPER	TOWN2	(なし)	照準に入った対象に必ず当たる遠距離武器
BOUNDER	MOUNTAIN1	MOUNTAIN1	壁に当たると反射するエネルギーボール
DECOY	FACTORY2	CITY2、ESP2	3.5秒間、分身を投影する
GEYSER	CITY1	CITY1	地面に落ちるレーザートラップを射出
COMET	CITY2	CITY2	連射可能なホーミング弾
GAUNTLET	EPS2	EPS2	超高速で撃ち出す槍状兵器
MUMMY	右のカコミ参照	(なし)	エネルギー回復フィールドを張る

MUMMYはここで取る

MUMMYはほかのサブウェポンと違い、特定のミッション後に一定時間だけ出現する。ただしほとんどが人助けイベント直前のため、取りに行くと民間人に死者が出てしまう。人助けで高い評価を狙うならあきらめるしかないが、PARK1は安全に取れるので確実に入手しよう。

入手場所	出現タイミング
TOWN1	チャート3クリア後
FACTORY1	チャート4クリア後
CITY1	チャート8クリア後
EPS1	チャート15クリア後
PARK1	チャート21クリア後



まんが／大分県　春生まれさん

チャート&難所ポイント解説で贈る

ストーリー攻略

レオとジェフティの戦いは全7シーン、24＋人助け5ステージもの長い道のりとなる。ボス戦など、攻略チャートでフォローしきれない部分を重点的に解説していくぞ。

攻略チャート

SCENE 1

ステージ	ポイント
1 格納庫	
2 FACTORY1	グローバルメニューを入手する

SCENE 2

ステージ	ポイント
3 TOWN1	VS BOSS
TOWN2(人助け)	
4 FACTORY1	アンティリアの情報を入手する

SCENE 3

ステージ	ポイント
TOWN1(人助け)	
5 CITY1	
6 TOWN2	ベクタートラップを破壊して、SNIPERを入手する
7 CITY1	地下で非常用ジェネレーターを破壊する

SCENE 4

ステージ	ポイント
8 EPS1	
9 EPS2	地下に侵入後、地上の増援を倒してパスコードを入手する
10 TOWN1	パスコードを入手する
11 EPS1	地下でラプターコントロールを入手する
12 TOWN2	機能停止状態のラプターを見つける
13 EPS2	ラプターで非常用ジェネレーターを破壊する

SCENE 5

ステージ	ポイント
TOWN3(人助け)	
14 PARK1	
CITY2(人助け)	
15 FACTORY2	地下でワクチンプログラムを入手する
CITY1(人助け)	
16 CITY2	パスコードを入手する
17 TOWN3	
18 EPS2	地下で敵からアンチステルスモジュールを入手する
19 TOWN3	パスコードを入手する
20 FACTORY2	DECOYとその弾薬を入手する
21 PARK1	VS BOSS

SCENE 6

ステージ	ポイント
22 MOUNTAIN1	VS BOSS
23 WAREHOUSE	VS BOSS

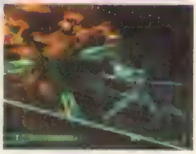
SCENE 7

ステージ	ポイント
24 HUB	VS BOSS

ENDING

2 FACTORY1

ラプター部隊、マミーヘッド部隊、ネイトと戦闘。その後はプログラムを入手するのが目的となる。「P」のついた部隊を倒してパスコードを入手し、ローカルサーバから プログラムを入手しよう。ほかの部隊は無視し、プログラム入手後は離脱してOK。



▲ほかのステージにもいえるが、目的達成を最優先させよう。

3 TOWN1

BOSS◉テンペスト

前半戦は火炎攻撃の当たらない範囲からバーストショットを、後半戦はジャンプした敵の急降下をよけて着地後にバーストショットを当てていこう。戦闘時に注意することは、なるべく建物を壊さないこと。のちの人助けイベントに影響するからだ。以下の注意を参考にしよう。

前半 大通りで戦闘！

▲大通りを後退しながらバーストショット。動きが止まったら接近して全方位攻撃を解除させよう。

後半 広い場所へ移動

▲まずは下水道上まで後退。敵がジャンプしたら回避するが、下水道から外れない範囲で移動しよう。

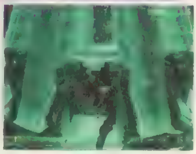
6 TOWN2

ステージ上にあるポーターをすべて破壊すると、コロニーシャフトを攻撃できるSNIPERが手に入る。ポーターは、マップでは赤い点で表示されているので見逃さないように。右スティックで照準をきっちり合わせ、確実に破壊していこう。

▲照準が反応しない距離ではショットを撃っても当たらない。

7 CITY1

入手したSNIPERを使い、コロニーシャフトの中央部を停止させよう。白い玉に照準を合わせて撃てば、自動追尾して命中してくれる。距離が離れていると追尾しないので、限界まで接近して狙うのがコツだ。敵はシャフトを停止させてから倒そう。

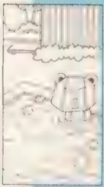


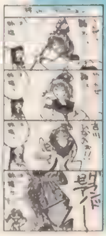
▲ポーターを狙う感覚で照準を合わせる。高さの調節が優先。

8 EPS1

EPSアンテナは破壊できないので、地下にある非常用ジェネレーターを破壊する。そのために、マップの白い矢印付近にある地下通路から内部へ侵入しよう。また、地上にあるポーターを破壊するとHALBERDのパスコードが入手できるぞ。

▲ポーターは、敵部隊と遭遇せずに破壊可能だ。

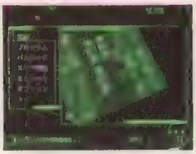




まんが／長崎県 アルプスさん

12 TOWN2

このステージは、放置されているラプターを発見すればクリアとなる。ラプターのある位置周辺には敵がいるので倒してもいいが、ムダな戦闘は極力回避したい。ステージ左下から右下へと、マップ端をぐるりと回るように近づけば安全だぞ。



▲ラプターが放置されている場所は、この付近だぞ

15 FACTORY2

ウィルス感染状態での戦闘は絶対に回避したい。そこで敵を避けるため、マップ端から地下への入口を目指そう。入口付近の部隊に発見されても、地下へ侵入すれば追ってこない。内部にはパスコードを持つ敵がいるが、レベル１なので楽勝だ。

▲遠距離攻撃オンリーなら安全だが、接近戦でも軽く倒せる。

18 EPS2

ステルス部隊をロックオンするため、地下にいるラプターを倒してアンチステルスモジュールを取得する。１機だけだが、敵はレベルが高いので油断は禁物！　なお、地上に出るとポーターが見えるようになり、ガントレットが入手可能になるぞ。

▲以前にコントロールしたシングルソードラプターが相手なのだ

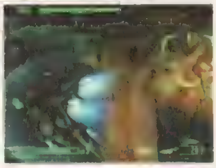
21 PARK1

BOSS◉タイラント

前半戦ではノーマルのレーザーとロックオンレーザーの組み合わせ、後半戦では体当たりを中心に攻撃してくる。攻撃力が高く、その持続時間も長いので、スキを見せたら逃さずに攻め込もう。前半戦はロックオン攻撃をDECOYで回避しながらバーストショット。後半戦は体当たりを上下移動でよけながら、プローブとレーザーを撃つスキにバーストショットを当てよう。また、後半戦は対プローブ（重力弾）用にPHALANXを装備し、タイラントをよけつつプローブを撃ち落とすといい。

▲ロックオンレーザーを食らうと耐久力が半減。必ず回避しよう！

▼左右の回避だけだと、体勢を立て直すのに時間がかかる



22 MOUNTAIN1

用水路をさかのぼってダムの入口を目指すが、まずは分岐を左に進み、BOUNDERをゲット。マップの白い矢印付近に壊せる壁があるので、そこへバーストショットを当てて道を切り開こう。多数のアイテムが落ちているので残らず入手だ！

▲マップの白い矢印付近にある壁は、バーストショットで破壊する。

BOSS◉ネビュラ

前半戦、後半戦ともに、上空からの急降下後、静止したときにスキができる。それまではひたすら回避して、スキを見つけたらバーストショットを連発しよう。一度当てると立て続けに当てられるので、反撃の機会を与えなければあっさり倒せる。

▲攻撃が当たるとおとなしくなる。連続でバーストショットを撃とう。

23 WAREHOUSE

BOSS◉ネイト

ザコ敵と同様、接近戦で戦う。ただし、動きがかなり速いので、バースト斬りは危険！　ノーマル斬りの４連コンボで安全にダメージを与えよう。遠距離攻撃へのガードが甘いので、ダッシュショットの連発でもいい。

▲残る戦闘は少ない。サブウェポンは積極的に使ってもいいぞ。

24 HUB

コロニーに仕掛けられた５つの爆弾を解除するステージ。流れとしては、エイダが爆弾を検知すると同時に敵部隊が出現。敵を倒しつつ、爆破時間までに爆弾を解除するという作業を繰り返すのだ。爆弾処理が最優先だが、解除中は攻撃ができない。右で説明するように、爆弾と離れた位置で敵と戦い、倒すか解除リミットが近づいたら解除に向かうのが基本となるぞ。解除後は、次の爆弾発見までに時間があるので、敵が残っているならこのときに片づけよう。

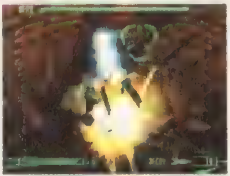
◀爆弾から離れた位置で敵部隊と戦おう。倒せなくてもいい

◀爆破まで30秒程度になったらダッシュで敵を振り切って解除へ

◀つかみ投げの要領で解除。途中でボタンを絶対に放さないこと！

BOSS◉ゾンビネイト

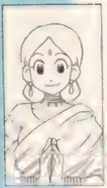
ネイトと比較して遠距離攻撃（特に誘導弾）が強力になっているので、接近戦メインでいこう。PHALANX投げハメが有効で、壁に投げつければなおいい。普通に戦うならネイト同様、バースト斬りよりもコンボ斬り、ダッシュショットが有効。

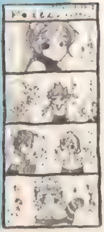


▲この誘導弾（フレイム）が速く、かなりよけづらいのだ。

アヌビスからは逃げるしかない！

ゾンビネイトを倒すと、ジェフティと対になる存在のオービタルフレーム「アヌビス」が出現する。ヤツには攻撃が絶対に当たらないので、ひたすら逃げ回ろう。アヌビスはワープ後に攻撃しようとするので、R2ボタン連打で左右にダッシュしまくれば、まずつかまることはない。アトランティス号からの脱出支援があるまで生き延びればエンディングだ。





まんが／兵庫県　桜葉アサトさん

人助けステージ救助テクニック

通称"人助けステージ"と呼ばれる5つのステージは、無視してもストーリーは進んでいく。しかし、クリア評価を最高にし、キャラCGなどのおまけを見るためには、人助けで高い評価を得ることが絶対条件となる。そこでここでは、人助けステージの戦闘方針と目標ランクを公開！ 高い評価を得るには民間人を全員生存させなければならないので、自然とMUMMYを無視して進めることになる。

最高評価の条件

1：コンティニュー回数が4回以下
2：5ステージの評価合計を9以下にする
(A=1、B=2、C=3、D=4、E=8)

A	建造物損壊率10%未満&住民生存率100%
B	建造物損壊率10%以上30%未満&住民生存率100%
C	住民生存率50%以上
D	住民生存率１%以上50%未満
E	住民生存率０%または人助けをしない

人助けステージ1 TOWN2　目標ランク B

わずかな時間で民間人に死者が出るという、時間との戦いのステージだ。マップ上部のメタトロンを持つ部隊、中央の何も持たない部隊が民間人の近くにいるので、まずはこれらを自機でおびき寄せよう。それらの部隊にいるマミーヘッドを倒したら左下の部隊も誘導して倒す。基本的に建物がない、マップ左側で戦うことになるぞ。移動していないパスコードを持つ敵は、最後まで残しておいて大丈夫だ。

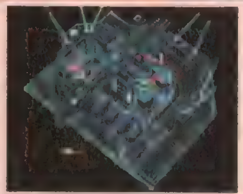
人助けステージ2 TOWN1　目標ランク C

民間人は教会にいるだけ。これを守れば評価C以上は確実。問題は建物で、テンペスト戦などで破壊されたぶんもカウントされてしまうことだ。評価B以上を目指すなら、ストーリー攻略を参考にしてテンペストを倒し、直後の戦闘はエリア移動で回避しよう。人助け時は、マップ右側の部隊、メタトロンを持つ部隊、中央上を巡回する部隊の順で、マップを回りながらマミーヘッドを倒す。残りは中央の下水道上で撃破しよう。

人助けステージ3 TOWN3　目標ランク B

敵部隊は多いが、最初に巡回している敵はマップ中央の１部隊だけ。まずはこれを倒し、あとは待機中の敵を各個撃破しよう。敵はマップ中央の下水道に誘導して戦うのだが、注意すべきは誘導方法。最短距離で引きつけようとすると、敵と下水道の間にある民間人施設を破壊する危険性が高い。そこでマップを確認し、民間人のいない方向へと迂回しよう。待機中の敵を倒すと、周辺のマップ外に待機していた部隊が出現するので、それらも倒そう。

人助けステージ4 CITY2　目標ランク A



ウィルス感染状態のジェフティは、一撃で破壊されてしまう。とはいえ、ここの敵はすべてレベル１で、建物は破壊されない。遠距離攻撃に徹していれば安全にクリアできる。気をつけたいのは、民間人がヘリコプターで移動している点。画面内に民間人マークがある場合は、極力攻撃を避け、安全な場所まで敵を誘導しよう。敵部隊は巡回中のラプター部隊→サイクロプス部隊→マミーヘッド部隊の順で倒していくと、民間人に被害が出にくいぞ。

人助けステージ5 CITY1　目標ランク A

このステージの敵はジェフティを無視してコロニーシャフトを狙ってくる。自分の攻撃でシャフトが破壊されることはないので、ガンガン攻めてかまわない。注意すべきはメタトロンを持つ部隊を残して戦うことくらいで、普通に戦っていれば確実に評価Aが取れるステージだ。ただし、ここに来る前にMUMMYを取りにいくと、その間にシャフトにダメージが蓄積されて、驚くほどあっけなく破壊されてしまうので注意しよう。

知って役立つ隠しコマンド集

■いつでも耐久力&弾薬回復

ゲーム中にスタートボタンを押して、コマンドメニュー（global.fcmd入手前はポーズ）にする。そのうえで「L１、L１、L２、L２、L１、R１、L１、R１、R２、R１」と入力しよう。効果音が鳴れば成功で、ジェフティの耐久力が最大まで回復し、さらに持っているサブウェポンの弾薬数も最大値になるのだ！ ただし、このコマンドを使うとジェフティレベルは１レベルダウンしてしまう。終盤など、ここぞというときまで使用はひかえたい。なお、レベル１の場合なら何度でも使える。

■クリアせずに対戦モードを追加

対戦モードは通常、1回エンディングを見るとモード画面に追加される。ただし、この状態では一部キャラとステージが選べず、さらにもう1回エンディングを見ないと完全な対戦モードにならないのだ。しかし、タイトル画面で「PUSH START BUTTON」と表示されているときに「◎、⊗、✚キー右、左、右、左、下、下、上、上」と入力すれば、効果音が鳴ったあと、一度もクリアしていなくても対戦モードが追加される。対戦モードを早く遊びたい人は試してみよう。

■エンディングのBGMが選べる

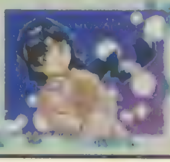
スタッフロールを見るとわかるが、エンディングのBGMは2種類ある。これは現在見ているエンディングが通算奇数回目か偶数回目かで変化するようになっているのだ。もしも気に入っている曲があるなら、ジェフティがコロニーから脱出するイベントの直後からL1+R1かL2+R2を押し続けてみよう。前者なら奇数回目、後者なら偶数回目に聞けるBGMが必ず流れるぞ。

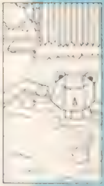
■必ずキャラCG&声優フリートークが出現

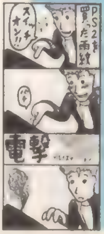
キャラCGと声優フリートークを出現させるにはかなりの苦労が必要。しかし、クリア後の評価画面で「✚キー上、上、下、下、左、右、左、右、右スティック押し、左スティック押し、★」と入力し、効果音後にスタートボタンを押せば必ず見られるぞ。「★」はL1、R1、L2、R2のどれかで、押したボタンによって出現キャラが左のように変化するのだ。

最後に押すボタンと出現キャラ

L1	セルヴィス
R1	エイダ
L2	ヴァイオラ
R2	レオ







まんが／兵庫県 もやし・ザ・伸縮自在さん

『メタルギアソリッド2 初体験版』を徹底攻略!!

ここからは、『Z.O.E』（通常版）に同梱されている「MGS2 初体験版」を徹底攻略！ VERY HARDモードを最速でクリアするための手順を解説していこう。また、本作にドッサリ盛り込まれている隠し要素も一挙に公開。体験版とはいえ、この作り込みのスゴさはまさに脱帽モノ！ これらの要素を参考にして、多彩なアクションやクリア方法を試しながら、今年発売予定の『MGS2』本編を楽しみに待っていてほしい！

◉難易度による変化

ゲーム開始前には右のように、難易度やレーダーの有無を設定できる。難易度を下げるとアイテムの最大所持数が増え、敵兵も弱くなるぞ。初心者はまずEASY以下で挑戦してみよう。

難易度	■VERY EASY ■EASY ■NORMAL ■HARD ■VERY HARD
レーダー	■常にON ■常にOFF ■イントルード中のみOFF

◉基本アクションは"SPECIAL"を参照

スネークの基本アクションは、本作のタイトル画面で選択できる"SPECIAL"を見れば、すべて把握できるだろう。また"PREVIOUS STORY"では、前作のストーリーを参照することができる。こちらもチェックしておけば、予備知識はバッチリだ。

◀棚の下などに潜り込むのがイントルード。通常、レーダーはOFFになる。

© 1987 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN ALL RIGHTS RESERVED.

VERY HARDモード 最速クリアへの道

スタートからボス戦まで、VERY HARDモードを素早くクリアするためのテクニックを紹介！

1 船尾甲板左舷

◉左舷側にある水密扉を目指してダッシュ！

難易度がHARD以上になると、甲板右舷二階にある水密扉が開かなくなる。よってゲームが始まったら、左舷の奥にある水密扉から船内に潜入しよう。その際は敵兵をさけるため、左舷手前の階段を上り、箱と手すりを乗り越えて進むこと。

▲箱を越えたら奥の手すりにつかまり、素早く飛び降りて水密扉を開ける。

2 船橋一階居住区

◉敵兵を投げたらそのまま逃亡！

水密扉を抜けたら、✚キー（左スティック）の右を入力しておく。こうしておけば画面が切り替わった瞬間に通路へ走り出せるぞ。敵兵に対しては、ダッシュで背後から接近し、接触する直前に□ボタンを連打！ これで発見されずに投げることができるので、そのまま突破だ。

3 船橋一階リフレッシュルーム

◉壁沿いに走り、敵兵の横をすり抜けろ！

"のぞき込み"のデモを⊗ボタンでキャンセルしたら、左側の壁沿いにダッシュし、階段の下にいる敵兵の横をすり抜けて突破する。敵兵に接触すると発見されてしまうので、操作ミスに気をつけること。

◀敵兵はちょうど左を向いているので、右側をすり抜けることができる。恐れずにダッシュ！

4 船橋二階居住区

◉ロッカーからUSPを入手し、敵兵の首を絞めて突破

通路に出たら手前側に走り、途中にあるロッカーからUSPを入手。そして背後から敵兵の首を絞めて逃亡しよう。その際、殺さずに気絶させるには、10回ボタンを連打したあとに少し間をおき、再び10回押せばOKだ。

▶敵兵をやり過ごしてUSPを入手してから、首絞めを使って逃亡。

5 船橋三階居住区

◉壁沿いに走り抜けて監視カメラを回避

監視カメラの確認デモを⊗ボタンでキャンセルし、監視カメラ側の壁に沿ってダッシュ。早すぎると発見されてしまうので、ほんの一瞬だけ間をおこう。

6 船橋四階居住区

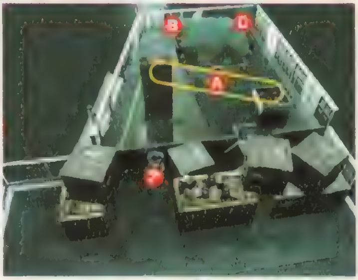
◉爆弾通路は通らず、食堂を抜けて五階へ

四階に着いたら素早く左側の食堂に入る。そして監視カメラの確認デモを⊗ボタンでキャンセルしたのち、監視カメラの横を通って食堂を脱出。そのまま五階への階段を目指そう。ただし行動が早すぎると、上り階段側にいる敵兵に発見される。やはり一瞬だけ間をおくこと。

7 船橋五階操舵室

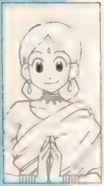
◉オルガとの戦いは弾薬4発のみでクリア

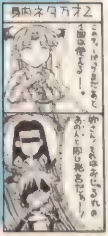
【マップ内の表記】Ⓐ＝オルガの主な移動&攻撃場所／Ⓑ＝シート銃撃イベント後にオルガが隠れる場所／Ⓒ＝スネークがⓐに移動したとき、必ずオルガが手榴弾を投げてくる場所



スネークがマップ内のⓐの場所に移動すると、オルガは必ずⒸの場所に移動して手榴弾を投げてくる。この行動を利用し、ⓐの場所に移動後、あらかじめ主観視点でⒸの場所を狙っておく。そしてオルガが手榴弾を投げようとしたところを攻撃するのだ。この方法を活用して、オルガの頭部を確実にUSPで攻撃していけば、最低4発で倒すことができるぞ。順調に進めば、戦闘中に用意されている会話イベントが発生する前に、戦闘が終了するだろう。

▲ⓐの場所に移動したら、主観視点でⒸの場所を狙っておく。あとは手榴弾を投げられる前に攻撃！





まんが／香川県 H・制作所さん

インターネットランキングについて

KCEジャパンのホームページでは「MGS 2 初体験版」のインターネットランキングを開催中。ゲームをクリアするとコードが表示されるので、それをホームページで入力すると、レーダーの有無、プレイ時間、発砲回数、危険モード回数、ダメージ率、敵抹殺回数、コンティニュー回数が判明し、自分の順位が登録されるぞ。ホームページのURLは「http://www.kcej.com/」だ。

『初体験版』の隠し要素を大公開！

まさに“打てば響く”がごとく、『初体験版』には随所に隠し要素が満載。それらを一挙に公開しよう。

その1◉タイトル画面&オープニングデモ

① タイトル画面で右スティックを使うと、カメラが上下左右に動く
② オープニングデモで○ボタンを押すと、スタッフ名が英語になる
③ “SPECIAL”のクリアリング回避(1)の映像は2種類ある

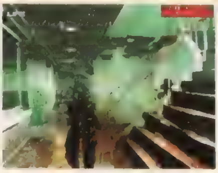
▶1度キャンセルすると、デモの映像が変化する。

タイトル画面やオープニングデモ、さらに“SPECIAL”にも、これらの要素が隠されている。どれもゲームスタート前にチェックできるので、さっそく試してみよう。

その2◉船尾甲板&船内

④ 屋外から船内に入ってすぐに主観視点にすると、画面が曇る
⑤ パイプから蒸気が出ているときに主観視点にすると、画面が曇る
⑥ 主観視点のときに死ぬと、画面がヒビ割れたようになる

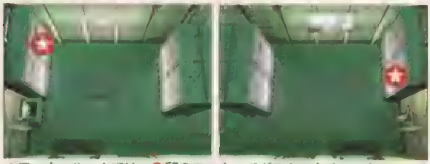
ゲームをやり込んでいれば発見できるものばかりなので、すでに気付いていた人も多いかな？ こういった細かい演出が、ゲームのリアリティを一段と高めているのだ。



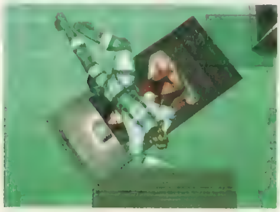
◀主観視点中に銃撃されて死ぬと、画面にヒビが！

その3◉ロッカールーム

⑦ ロッカーの扉はパンチや銃撃で破壊できる
⑧ ポスターのあるロッカーの中でL1ボタンを押すとキスする音が！
⑨ ロッカーを開けたままクリアリングになると敵兵がポスターに注目
⑩ ポスターの胸付近をたたくと、普段とは違う音がする
⑪ ポスターの下半身付近をたたくと、瞬時に危険モードになる
⑫ ポスターのあるロッカーの扉を壊してホフクで乗ると、視点が接近



▲ロッカールームでは、✪印のロッカーでポスターをチェック！



▲ロッカーの扉をパンチなどで破壊したあと、床に倒れた扉の上にホフクで乗る。すると視点がズームするのだ。このへんの演出も◎！

船橋一階居住区のロッカールームには、ポスターに関連した演出が数多く用意されている。ポスターが貼られているロッカーは、上の写真で✪印のついている2カ所だ。怪しいとは思っていたが、こんなにも用意されていたとは……。

▲銃を装備して壁たたきをすると、胸付近がたたける。するとポスターとは思えない音が…。

▼銃を装備していない状態なら、ポスターの下半身付近をたたける。ただし事前に心の準備を！

その4◉敵兵のリアクション

⑬ 船橋四階居住区の倉庫に潜んでいると、敵兵がサボりにくる
⑭ 敵兵の頭上に現れる“！”や“？”を撃つと敵兵の動きが止まる
⑮ ダンボールを怪しまれても、箱を取られる瞬間なら逆側に脱出可能

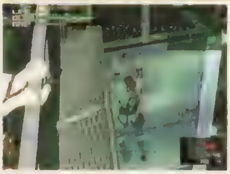
思わず笑ってしまう敵兵の滑稽なリアクションも見どころの1つ。上に紹介したほかにも、眠っている敵兵を別の敵兵が発見すると蹴っ飛ばして起こしたり、ホールドアップ後に銃で脅すと奇妙な腰振りダンス（？）を見せてくれたりもするぞ。すべて試してみよう。

▲頭上のマークを撃つにはリフレッシュルームが最適。奥のガラスを撃ったあとに頭上を狙おう。

▲ダンボールを取り上げられる瞬間に反対側へダッシュすれば、発見されずに逃亡できる。

その5◉オルガ戦では……!?

⑯ 画面奥のシートを固定してるロープを撃つと、シートを排除できる
⑰ オルガに発見されないように物陰に隠れていると、挑発してくる
⑱ 画面左側の手すりになら、エルードをすることができる



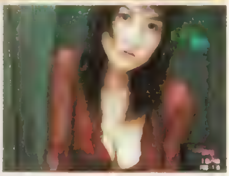
▲エルード状態でいると、オルガが瞬時に駆け寄ってきて銃撃してくる。

オルガの挑発を見るには、オルガのライフを減らしてはダメ！ 一定量以下まで減少させたあとだと、いくら隠れていても挑発してこなくなるぞ。挑発を見るなら、戦闘開始直後がベスト。障害物に身を隠すか、ホフク状態でじっくり待とう。

その6◉オタコンとの通信

⑲ ロッカーの中で通信すると、前作でのエピソードが話題になる
⑳ ポスターを主観視点で見たまま通信すると、通信画面の顔が変化
㉑ リフレッシュルームの液晶TV前で通信すると、特定の会話になる
㉒ タバコを装備して通信すると、特定の会話になる
㉓ ジアゼパム装備中と使用後に通信すると、連続した会話になる

特定の場所、もしくはアイテムを装備してオタコンと通信すると、専用の会話が展開する。リフレッシュルームの液晶TV前では、船倉内にあると思われる新型メタルギアのことが話題になるぞ。ただTVを銃撃したあとでは聞けないので注意！

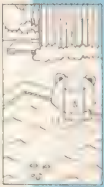


▲主観視点でポスターの胸付近を見たまま通信すると、スゴイことに！

その7◉壊せるオブジェクト一覧

最後は、銃撃することで壊せるオブジェクトをまとめて紹介。屋外のライトは、後部甲板や、オルガ戦のステージにある。また氷入れの氷は時間が経つと溶けるので、眺めているのも楽しいぞ。倉庫の粉袋はUSPを使わないと穴が開かないので注意。ただしUSPを使うと銃声を聞かれるので、試すなら敵兵を倒してからだ。

場所	壊せるオブジェクト
屋外	ライト
ロッカールーム	ロッカーの扉
リフレッシュルーム	ガラス、氷入れ、氷、酒瓶、植木の葉、液晶TV
倉庫	粉袋、カボチャ、ジャガイモ、酒瓶
食堂	皿、テーブル上の調味料とメニュー
ステージ各所	消火器、蒸気パイプ



まんが／宮城県 白河風華さん

ホームページのキャンペーンに応募しよう！

KCEジャパンのホームページでは、「メタルギアソリッド2」の本編に登場する敵兵の名前を、ユーザーから募集するというキャンペーンも実施されている。みごと採用されると、キミの名前が敵兵のドッグタグ（認識票）に刻まれることになるので、ぜひ応募してみてほしい。まずは左ページの欄外にあるURLにアクセスして、詳細をチェック！

機動戦士ガンダム

PS2 機動戦士ガンダム

●発売日／2000年12月21日●価格／¥6,800
●メーカー／バンダイ
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2（102KB）

2つのプレイモードで戦いの火花を散らせ!!

PS2のグラフィック機能を最大限に生かし、究極のリアリティと臨場感あふれる戦闘を実現させたPS2版『ガンダム』。ここからの4ページでは、本作で楽しめる2つのモード、ストーリーモードとタクティクスバトルモードを徹底攻略！　各ステージのポイントはもちろん、盛り込まれている隠し要素に関してもバッチリ解説していくぞ。アムロ・レイを目指し、戦場を駆け抜けろ!!

▲ストーリーモードには名場面を再現したアニメムービーも満載！

◀タクティクスバトルモードには21機のMSが登場！　その出現条件も完全公開しよう

©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI 2000

ストーリーモード

全9ステージの攻略ポイントを徹底解説

ストーリーモードには、原作のストーリーを再現した9つのステージが用意されている。ステージをクリアすると、ギャラリーにアニメムービーが追加されるのだ。

◉まずは2つの隠し要素をチェック！

ストーリーモードの攻略に移る前に、まずは特殊な条件を満たすことで出現する2つの隠し要素を紹介しよう。

●ガルマ専用ザクⅡ……スーリーモードを1度クリアしたデータで再挑戦（2周目）し、ステージ2でガルマが登場する中間デモまでにドップを8機以上撃破する。条件を満たすと、ガルマはドップではなく、専用のザクⅡで登場する。

●Gファイター……ステージ6を終了した時点で、敵MSの総撃破数が18機以上！　条件を満たしていると、通常ならコア・ブースターが登場する場面でGファイターが登場するようになる。もちろんステージにも登場し、援護射撃などを行ってくれるぞ。どちらも要チェック!!

▲ガルマ専用ザクⅡの登場シーン。ドップよりも強力なので注意！

▼Gファイターは、ステージ7と8の中間デモにも登場する。

STAGE1 ガンダム大地に立つ!!

ビームサーベルで行える特殊アクションを確認！

敵MS	
	ザクⅡ

サイド7に侵入した2機のザクⅡを撃破すれば、ステージクリアとなる。難易度は低めなので、ビームサーベルで戦っていけば勝てるだろう。ビームサーベル装備中に「□ボタン連打」や「✚キーの上を素早く2回＋□ボタン」などの操作で連続斬りやダッシュ斬りが可能。それらも活用して戦おう。

▲この戦いで、ビームサーヘルの射程距離や攻撃力などもしっかり把握しておくこと。

POINT ステージ開始時、正面にいるザクⅡよりも先に離れた場所にいるザクⅡを倒してしまうと「よくもジーンを〜っ!!」というデニムの中間デモがカットされてしまうので注意！

STAGE2 戦場は荒野

ガルマ専用ドップはWBの上から攻撃！

敵MS	
	ドップ、マゼラ・アタック、ザクⅡ、ガルマ専用ドップ、シャア専用ザクⅡ

マゼラ・アタックとドップ部隊を全滅させるか、約3分30秒が経過するとガルマ専用ドップが現れる。ジャンプでホワイトベース（以下WB）の甲板に乗って攻撃しよう。その後に出現するシャア専用ザクⅡは、こちらの攻撃を回避するのでやっかい。ただ攻撃回避後には動きが一瞬止まるので、そこを攻撃。

▲ガルマ専用ドップはWBの甲板上から狙って撃破！

◀シャア専用ザクⅡに対し、接近戦は禁物。少し離れて攻撃しよう

POINT このステージは、戦闘が始まってから約8分が経過すると自動的にクリアになる。シャア専用ザクⅡとの戦いに手間取るようなら、無視してしまうのもいいだろう。

STAGE3 ガルマ散る

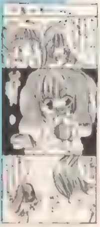
ザクⅡとシャア専用ザクⅡを撃破するのだ！

敵MS	
	ドップ、ガウ、ザクⅡ、シャア専用ザクⅡ

ステージ開始から約2分が経過すると、マップ右上にシャア専用ザクⅡが出現する。ステージ2のときと同様、攻撃を回避した直後の硬直を狙ってライフルで攻撃していこう。シャア専用ザクⅡを倒すと、ガルマの乗ったガウが出現する。このガウが出現したあと、ガンダムをWBの前方まで移動させれば、撃破しなくてもステージをクリアすることが可能！　手軽にクリアしたいなら、この方法を活用して突破してしまうのがいいだろう。

▶サーベルだと回避されやすいので、攻撃するならライフルがオススメ

POINT ドップとガウは撃破しづらいので無視。ザクⅡとシャア専用ザクⅡの撃破に全力を傾けよう。敵の攻撃によってWBが撃破されるとゲームオーバーになるので要注意！



まんが／宮城県　白河風華さん

STAGE4 ジオンの脅威

"ターゲット"をマップで確認し、速やかに撃破!

敵MS	ワッパ、ザクI、ルックン、ザクII、グフ

フィールドに配置されている2機のザクIとすべてのターゲットを破壊すると、グフとザクII×2が出現。そしてグフを撃破するとステージクリアになる。前半戦ではシールドを使って防御重視で戦い、ライフを温存するように。その後のグフとの戦いに備えるように戦いを繰り広げていくこと。

▲グフと一緒に登場する2機のザクIIは無視し、グフだけを狙って攻撃していこう。

POINT グフの倒し方はシャア専用ザクと同じ。攻撃を回避したあとの隙を狙っていこう。ただ中距離からヒートロッドを撃ってくることがあるので、動きをよく見て防御しよう。

STAGE5 敵の十字砲

アッザムから射出されるリーダーを集中攻撃!

敵MS	ザクII、ルッグン、アッザム

基地を守る3機のザクIIとターゲットとなっている施設をすべて破壊すると、アッザムが出現する。アッザムが射出するリーダーは攻撃力が高いので要注意! リーダーが射出されたら、始動する前に破壊すること。アッザム本体は、ロックオンして攻撃していけば簡単に倒すことができるだろう。

▲◀プロペラの付いた飛行物体がリーダーだ リーダーは、ガンダムの頭上に来ると強力な電磁ネットを展開する その前に撃破するのだ!

POINT アッザムは上部と下部にある全8つの砲台と4本の脚部を破壊すると撤退していく。上部の砲台は地上からでは破壊しづらいのでジャンプ後にロックオンして攻撃しよう。

STAGE6 ランバ・ラル、特攻!

ギャロップとグフだけを撃破し、手早く突破!

敵MS	ギャロップ、マゼラトップ、ザクII、グフ

メインターゲットはギャロップとグフだ。ギャロップは戦闘開始直後に目の前にいるので、そのまま追跡して倒してしまうのがベスト。ただ、手間取るとWBがグフに撃破されてしまうので、ギャロップを追うのが苦手なら、先にグフを倒しにいこう。

▲ギャロップは逃げ足が早い。待ち伏せして攻撃していこう。

▲グフのヒートロッドは強力。シールドも活用して戦うこと。

POINT ギャロップは放っておいてもOKだが、グフやザクIIは執拗にWBを狙ってくる。WBが撃破されるとゲームオーバーになってしまうので、それらの動向には注意すること。

STAGE7 重戦士

敵を分散させ、1機ずつ撃破していくのだ!

敵MS	ドム、ザクII

ステージがスタートしたらすぐに方向転換し、WBの後方から迫ってくるドムの迎撃に向かおう。ドム1機に対してある程度ダメージを与えるとミディア特攻のCGムービーが流れ、ジェットストリームアタックが始まる。こうなったら3機のドムに真正面から挑むのはやはり不利! ジェットストリームアタックが始まったら一旦後退し、ドムが分散したところを見計らって1機ずつ撃破していこう。こうすれば囲まれずにすむぞ。

◀3機のドムの中に突っ込むのは無謀。一旦後退し、ドムを分散させて1機ずつ撃破すること

POINT ドムばかりに気を取られていると、ザクIIによる攻撃でWBが撃沈してしまうことも! ドムと戦いつつマップで敵の位置をこまめに確認し、必要なら援護に向かうこと。

STAGE8 大西洋、血に染めて

進撃してくる敵の側面に回り込み、確実に倒せ!

敵MS	ゴッグ、ズゴック

戦闘が始まったら川を越えて丘を登り、マップ左下の高台に移動。そこから港に上陸したゴッグを1機ずつ攻撃していこう。3機のゴッグを倒すと、敵援軍としてズゴックとゴッグが出現する。敵援軍に対しても戦い方は同じ。包囲されないように注意しながら行動し、1機ずつ確実に撃破していくこと。とにかくビーム攻撃には注意

▲▶ゴッグやズゴックはビームを連射してくる。シールドでしっかり防御し、回り込みながら攻撃せよ!

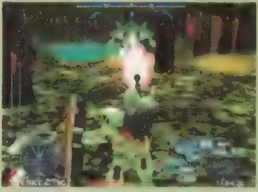
POINT ビームライフルは、□ボタンを押し続けることで構え撃ちとなり、通常撃ちよりも格段に攻撃力がアップする。耐久力の高いゴッグは、この方法で効率よく攻撃していこう。

STAGE9 ジャブローに散る!

ライフを温存しながら戦うのがポイント!

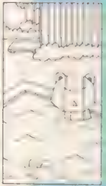
敵MS	ザクII、アッガイ、シャア専用ズゴック、ゾック

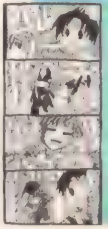
前半は宇宙船用ドック、中盤は洞窟(VSシャア専用ズゴック)、そして後半は地底湖(VSゾック)で戦いが展開するステージ。ライフが持ち越し制なので、ダメージを受けると戦いが徐々に苦しくなってくる。前半から防御を重視して勝負していくこと。最後に登場するゾックを撃破すると、このステージはクリアとなりエンディングとなるぞ。



▲ズゴックもゾックも、離れた場所から攻撃するのが基本!

POINT ゾックは耐久力と攻撃力が高いため、サーベルで攻撃するのは非常に不利! 障害物で身を隠しながらロックオンし、ライフルで攻撃していくこと。力押しは禁物だぞ。





まんが/埼玉県 伴村圭さん

タクティクスバトルモード

全21機のMSの取得条件を大公開!

隠しコマンドや全21機のMSの取得条件、さらにプレイ可能な3つのミッションの攻略法など、タクティクスバトルモード（以下TBM）のすべてを徹底解説！！

◉ロケーション&カラーを変更!!

TBMでは戦場のロケーションや、特定のMSのカラーを変更してプレイすることができる。まずロケーションの変え方だが、ミッション選択時に右に紹介したボタンを押して決定すればOK。これで"晴れ"、"曇り・霧"、"夕焼け"のロケーションに変えられるぞ。MSのカラーはガンダム、ジム、ザク、グフの4機のみ変更可能。MS選択時にこれらのMSにカーソルを合わせ、右に紹介したボタンを押して決定しよう（ジムとグフは2色のみ）。ロケーションやMSのカラーを変えてみると、ミッションの雰囲気もガラリと変わるので、さっそく試してみよう！

▶ロケーションを変更すると、これまで戦っていた戦場とは違った雰囲気になる。戦いが、ますますヒートアップするはず！

ロケーション変更コマンド

コマンド	ロケーション
○ボタン	ランダム
L1+○ボタン	晴れ
R1+○ボタン	曇り・霧
L1+R1+○	夕焼け

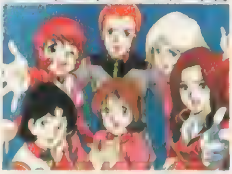
4機のMSのカラー変更コマンド

コマンド	ガンダム	ザク	ジム	グフ
○ボタンで決定（カラー1:ノーマル色）	○	○	○	○
L1+L2+○ボタン（カラー2）	○	○	−	−
R1+R2+○ボタン（カラー3）	○	○	○	○
L2+R2+○ボタン（カラー4）	○	○	−	−

◉アニメムービーもコンプリート!!

タイトル	取得条件
ランバ・ラル特攻!B	ステージ7をクリア（Gファイター出現バージョン）
連邦ギャルズ	①連邦軍編の3つのミッションを全機体でクリア ②連邦軍編で、大佐に昇進
ジーク・ジオン	①ジオン軍編の3つのミッションを全機体でクリア ②ジオン軍編で、大佐に昇進
マ・クベと壷	ジオン軍編で、ガルマ専用ザクⅡを取得
ギレン祝辞	①ジオン軍編の3つのミッションを5機でクリア ②ジオン軍編で、中尉に昇進
ブライト祝辞	①連邦軍編の3つのミッションを5機でクリア ②連邦軍編で、中尉に昇進

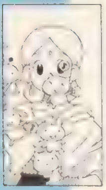
ギャラリーモードに収録される全39種類のアニメムービー（EXTRA：3、STORY：11、T.B.1：14、T.B.2：11）の中で、とくに取得するのが難しい6種類の条件を公開！　左の表で条件を確認し、コンプリートを目指そう。そのほかのムービーは各モードをプレイしていれば取得できるはず。



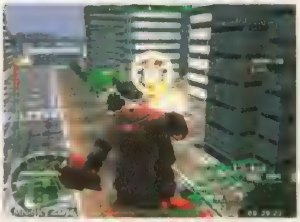
▲「ジーク・ジオン」や「連邦ギャルズ」は、まさに必見モノの仕上がり！

◉21機のMSを取得せよ!!

TBMに登録されている全21機のMS（連邦軍8機、ジオン軍13機）の取得条件をまとめて公開しよう。新しいMSを取得するとアニメムービーやメッセージデモが流れ、ギャラリーモードに記録されていくぞ。条件要素となっている階級は、ミッションを何度もクリアしていればおのずと上昇していくので問題はないだろう。表中の①や②の数字は、2つの条件要素があることを表している。順番は無関係なので、とりあえず両方の条件を満たすこと。

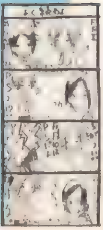


◀それぞれの条件を満たし、すべてのMSを取得しよう。



▲各MSの基本操作はガンダムと同じ。いろいろな攻撃を試しつつ、戦いを進めていこう。

	MS	取得条件
地球連邦軍	ジム	最初から使用可能
	ガンタンク	①連邦軍編で、敵を10機以上撃破 ②階級が曹長以上
	ガンキャノン	①連邦軍編で、敵を20機以上撃破 ②階級が少尉以上
	ガンダム	最初から使用可能
	ジム・スナイパーⅡ	①連邦軍編の3つのミッションをジムでクリア ②連邦軍編で、敵を20機以上撃破
	陸戦型ガンダム	連邦軍編で、機体、ミッションを問わず10回クリア
	ブルーディスティニー1号機	①連邦軍編の3つのミッションを陸戦型ガンダムでクリア ②連邦軍編で、敵を30以上機撃破 ③新たに追加される模擬戦ミッションでブルーディスティニー1号機に勝利する
	NT-1	①連邦軍編の3つのミッションをガンダム、陸戦型ガンダム、ブルーディスティニー1号機でクリア ②連邦軍編で、敵を50機以上撃破 ③連邦軍編で、階級が中尉以上 ④新たに追加される模擬戦ミッションでNT-1に勝利する
ジオン公国軍	ザクⅡ	最初から使用可能
	グフ	ジオン軍編で、1つのミッションをザク系MSでクリア
	ドム	ジオン軍編で、3つのミッションをグフでクリア
	ゴッグ	ジオン軍編で、階級が曹長以上
	ズゴック	ジオン軍編の3つのミッションをゴッグでクリア
	アッガイ	ジオン軍編のミッション（どれでも可）をゴッグでクリア
	ザクⅠ	ジオン軍編の3つのミッションをザクⅡでクリア
	シャア専用ザクⅡ	①ジオン軍編で敵を30機以上撃破 ②ストーリーモードのステージ2と3に登場するシャア専用ザクⅡにダメージを与え、撤退させる
	シャア専用ズゴック	ジオン軍編の3つのミッションをシャア専用ザクでクリア
	ガルマ専用ザクⅡ	①ゲーム2周目のステージ2でガルマ専用ザクにダメージを与え、撤退させる
	ハイゴッグ	ジオン軍編の3つのミッションをゴッグ、ズゴック、アッガイでクリア
	ゾック	①ジオン軍編で、ゴッグ、ズゴック、アッガイを取得 ②ジオン軍編で、機体、ミッションを問わず10回クリア
	ケンプファー	①連邦軍編で、NT-1を取得 ②ジオン軍編で、50機以上敵を撃破



まんが／大阪府　ユッキ&タックさん

MISSION1
渓谷の戦闘

ヨーロッパの山岳地帯にある連邦軍の輸送中継基地が舞台

この基地には61式戦車、固定砲台、ジム、ガンタンクが配備されている。地形は守りやすく、攻めづらいものになっているぞ。

連邦軍編

進撃してくる敵MSを片っ端から倒しまくれ

基地の守備部隊と協力し、迫りくるジオン軍のMSを迎撃するのが任務。基地の主要施設が破壊されるか、プレイヤー機が撃破されると任務は失敗になる。敵MSは基地の敷地外で叩くのがセオリー。積極的に前進し、どんどん撃破していこう。

◀川の周辺で戦いを行うのは禁物！ 川は地形が入り組んでいるため、攻撃が思うようにできなくなるのだ。

目指せSランク 撃破数を稼ぐため、近づいてきた敵を片っ端から素早く撃破！ シールドを使い、受けるダメージを減らそう。

ジオン軍編

指定されたターゲットを的確に撃破！

ジオン軍編では、基地内に点在する特定の施設の破壊が任務だ。守備隊のジムやガンタンクは倒さなくてもOK。これらの敵を相手にするのは時間のムダなので、施設の破壊をメインに行動すること。一定時間が経過すると敵の援軍が出現するので、手早くクリアしてしまおう。

▲ターゲットはジャンプ攻撃で破壊するのが基本。ジャンプ中にロックオンして攻撃しよう。

目指せSランク 基地の東から時計回りに移動し、まず砲台を撃破。その後、倉庫を破壊するという進路で戦い、タイムを縮めろ。

MISSION2
最前線都市

アジアにある工業都市で激闘が展開！

高層ビルが立ち並ぶ工業都市が部隊。障害物が多く、敵をロックオンしても攻撃できないこともある。あせらず戦っていこう。

連邦軍編　ジオン軍編

レーダーを確認しながら、出現する敵MSを倒せ！

連邦軍編は「敵奇襲部隊の迎撃」、ジオン軍編は「味方部隊が撤収するまでの時間稼ぎ」という任務だが、どちらもクリア条件は敵MS部隊の全滅！ 敵の進路上で待ち伏せしたり障害物の上から奇襲をかけたり、さらにビルの隙間に身を隠しながら攻撃を行ったりなど、いろいろな戦法で敵を撃破していこう。ただ、ビルなどを破壊してしまうと任務の遂行率がダウンしてしまう。攻撃をはずさないように、よく狙って攻撃していこう。

▲強力な武器をフル活用すること　ケンプファーならチェーンマインが有効！

◀味方機が敵を撃破した場合、当然自分の手柄にならない。味方機よりも先に敵を撃破せよ!!

目指せSランク マップ上に現れた敵を全滅させると敵援軍が現れる。その出現回数はこちらが受けているダメージ量で変化し、ダメージが少ないと何度も敵が出現するようになっているぞ。Sランクを獲得するには、ダメージを受けないようにして数多くの敵を短時間で倒すのがポイント。こうして撃破数を稼ぎつつ、短時間でミッションをクリアするのだ。

MISSION3
暗礁戦域

北米の暗礁地帯をジオン軍のガウが飛行！

戦場となるのは、落下したコロニーの残骸が点在する暗礁地帯。北東から南西方向に伸びる地割れに落ちないように戦おう。

連邦軍編

ジオン軍のガウを撃破するだ！

戦闘開始から約４分が過ぎると、マップ北東から南西に向かってジオン軍のガウが飛行する。それを撃破すれば任務は成功となるぞ。ガウを狙うときは絶対に正面に立たないこと。なぜならガウは、強力なメガ粒子砲を使って攻撃してくるからだ。接近するときは必ず背後から。

▲カウはジャンプ後にロックオンをして攻撃しよう。ガウが南西方向に到達すると任務は失敗

目指せSランク ガウが南西方向に到達する直前まで敵MSの撃破に専念。できるだけ撃破数を稼ぎ、最後にガウを倒すのだ。

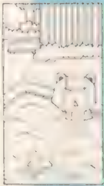
ジオン軍編

敵MSを蹴散らし、ガウを守れ！

連邦軍編と同様、約４分が過ぎた頃にガウが登場するが、あえて護衛に向かう必要はない。マップ上にいる敵MSを倒していれば、クリアできるだろう。マップをこまめに確認しながら戦い、敵MSが出現したら速やかに移動して撃破していこう。

◀地割れでの戦いは、攻撃が当てづらくなるため非常に困難。なるべく地上で戦うようにしよう。

目指せSランク ガウにかまわず、ただがむしゃらに敵を撃破していくこと。撃破数が増えれば、ランクもアップするだろう。



まんが／京都府　紺月紫苑さん

PS2 Shadow of Memories
（シャドウ オブ メモリーズ）

●発売日／2001年2月22日●価格／オープン価格
●メーカー／コナミ
●ジャンル／AVG
●周辺機器／MC2（120KB）

©2001 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

プロローグから最終章、そして秘められたストーリーまで完ペキ攻略

『SOM』完全攻略に必要なのは、ただ1つ。あまたに張り巡らされたルートすべてをチェックすること。たとえ通りすがりのキャラクターでも一度は話しかけることが必要。クリアパーセンテージは、これらイベントを全制覇してこそ100％となる。また８章で全エンディングを見たあとで、プロローグをプレイすると最初の選択肢から隠しシナリオに行ける。ここでは真のエンディング（ルートは２つ）ともいえる物語を見られるぞ。

◀その章では関わりない選択肢に思えても、以後の展開に変化が!?

▲アイクの運命と深いかかわりを持つダナ。彼女やマルガレーテがアイクの運命を変えていくことになる。

プロローグ

タイムリミット	4/8PM2:30	死亡原因	路上で背後から刺され、死んでしまう	回避方法	人を集め、殺人者が近づけないようにする

◉人々の助けを借りて死を回避！

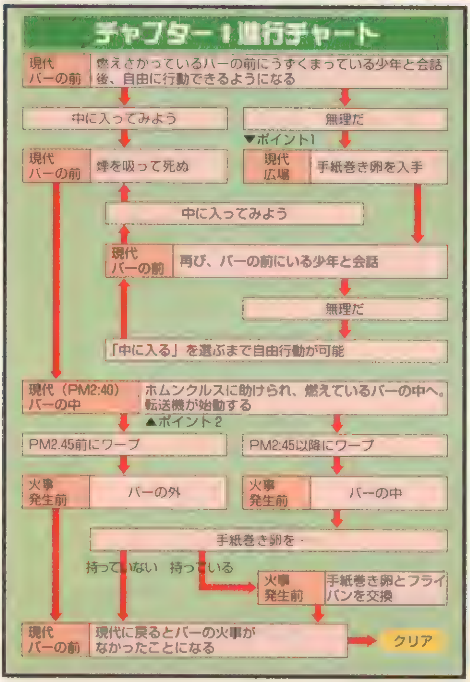
▲親切そうなおばさんをはじめ、女の子、女の子のお母さんと３人の女性と会話

この章は、本作のシステムを理解するためにある内容なので、謎解きは超簡単。街のあちこち（道路）が閉鎖されており、アイクが行ける場所は限られている。まずは一度殺されて、闇の世界から復活後、右の３人に話しかけよう。会話後、３人とも広場に集まるので、アイクも広場に行ってみよう。広場では大道芸人が芸を披露しており、アイクが話しかけて集めた３人の女性が見物中。アイクが芸人に近づくとオートでイベントが始まり、人目を気にして去っていく殺人者の影を見ることができるぞ。

この3人に話しかけよう

チャプター１

タイムリミット	4/8PM3:00	死亡原因	火事のバーの中で煙を吸い込み、死亡	回避方法	過去の世界で火事の原因を排除



ポイント1◉「手紙巻き卵」を入手しよう

火事のバーにとび込む前に、まずは広場に行こう。すると、大道芸人がお手玉を放り投げ、キャッチする芸を披露しているところに出くわす。それを見物しているアイクに芸人が突然、手紙巻き卵を放り投げてくるのだ。これを調べてみると、アイクの身を守る重要なアドバイス（チャプター４に関与）が書かれた手紙が出てくるぞ。

▶バーの前にいる少年と会話後、広場へ。

◀芸人が投げてきた卵に重要なメッセージが。

ポイント2◉誰が火の元を始末する？

火事のバー内で、2:45前に過去の世界へ行くか、それとも2:45以降に行くかで、先の展開が変わる。アイクが火の元を始末するなら、バーに入ってすぐ時空移動しよう。2:45を過ぎて時空移動すると、バーの中に出現。バーのマスターと会話したあと、マスターが火の始末をするのだ。

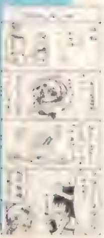
アイクが消す

◀2:45前に時空移動するとバーの外に出現。放火犯を追って、火の元を始末。

マスターが消す

▶マスターが火を始末。手紙巻き卵を持っていればフライパンと交換できる

時空移動	
2時45分前	バーの外に出現したあと、放火犯を追い（見失う）、火の元を自分で始末
2時45分以降	バーの中に出現。きな臭いことに気づいたマスターが火の元を始末する



まんが／千葉県　紗倖ありむさん

チャプター2

タイムリミット	4/8PM3:30	死亡原因	木の陰から毒針を撃たれて死んでしまう	回避方法	殺人者が身を隠せる木そのものをなくす

ポイント1◉20世紀の利器を使ってピンチを回避

中世時代で、人々に囲まれてしまったアイクとマルガレーテ。これを脱するには、文明の利器であるライターか携帯電話を見せて、人々を驚かそう。

ポイント2◉館に入る方法&紋章入手方法

館前にいる門番に門を開けてもらうには、アイテムの「絵ハガキ」をあげればOK。また、高い場所にある紋章を入手するには、館近くの肉屋前にあるハシゴを使おう。

◀肉屋前に置かれたハシゴを、ちょっと拝借。これで紋章も取れる。

チャプター2進行チャート

- 現代 広場：喫茶店から追いかけてきたダナと話している最中、木の陰から毒針を撃たれて死んでしまう
- 復活後、ダナと再度会話→転送機始動。会話イベントは3パターンある（その都度殺されるが）。ダナをより深く知るには必見
- 過去（1580年）：過去にワープしてくると、マルガレーテと一緒に、人々に囲まれてしまう。
  - ▲ポイント1
  - 携帯電話かライター使用：「光るもの」に驚いた人々が逃げ出す
  - その他のアイテム使用：守衛に「何だそれは」と言われるだけ
- 過去（1580年）：マルガレーテの家に招かれる。このとき初めてフーゴやヘレナと会う
- 過去（1580年）：ダナを捜して広場へ。木を植えようとしている男に遭遇する
  - 紋章を持っていない
    - 領主の館：門番に絵ハガキを渡して、門を開けてもらう
    - 肉屋の前にあったハシゴを使って、高い場所にある紋章をゲット
  - 紋章を持っている
- 広場に戻り、木を植えようとする男に紋章を見せたあと花壇にするか銅像を立てるか決めればOK → クリア

チャプター3

タイムリミット	4/8PM5:50	死亡原因	頭上から落ちてきたツボで頭を打って死亡	回避方法	殺される前にツボが割れるようにする

ポイント1◉ホムンクルスとの会話に違いがある？

エッカートとの話がすんだあと、絵を1枚でも見れば1階に降りることができる。するとホムンクルスが出現。彼との会話には選択肢が登場するが、どちらを選んでも、結果的には過去に飛ばされてしまうのだ。

ポイント2◉街中を歩いて原動体をゲット

過去の世界で、転送機を動かすエネルギーとなる原動体を、ホムンクルスにすべて取り上げられてしまう。だが、心配することなかれ。街の北西「カフェ・ゾンネ」、「バー・ツムアイ」近くに原動体が1つずつある。時空を移動後、原動体は何度も復活する。

▲このほかにもあと3カ所、原動体がある。

チャプター3進行チャート

- 現代：歩いている最中にエッカートから電話。美術館に向かうとツボが落ちてきて死亡。復活後、再度美術館に向かう
- ▼ポイント1
- エッカートと会話。1階に降りるとホムンクルスが出現し、選択肢が突きつけられる
- 現代：美術館外に出たあと、ツボが落下してきて死亡。その後闇の世界から無理矢理過去に飛ばされる
- 過去（1979年）美術館前：ホムンクルスに原動体を取り上げられてしまう。街中を探索して、原動体を入手しよう
- ▲ポイント2
- 1個でも原動体をゲットすれば転送機が使える。これで現代に戻ればクリアだ → クリア

チャプター4

タイムリミット	4/8PM8:00	死亡原因	歩いているところを背後から刺されて死ぬ	回避方法	鉄板のようなものを入手。背中に入れておく

ポイント1◉フライパンと看板どちらにする？

チャプター1でフライパンを入手していれば、この章が開始してすぐに使ってクリア可能。1902年で写真屋前で看板を入手するか、現代でバーのマスターと手紙巻き卵と引き替えにフライパンを手に入れても可。

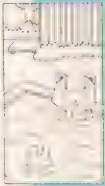
ポイント2◉過去の自分に手紙巻き卵を渡そう

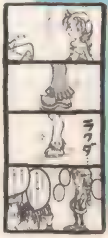
手紙巻き卵を持たないまま、この章に突入した場合、1902年の元・領主の館でシビラと会話後、彼女から卵がもらえる。これを持って現代へ時空移動すると、「現代の自分」に渡せるぞ。

▶芸人の姿のままで時空移動 卵を現代の自分に投げよう

チャプター4進行チャート

- 現代 写真屋の近く：始まってすぐ、いきなり死の3秒前からカウントダウンが始まる
- フライパンを
  - 持っている → クリア
  - 持っていない → 現代 写真屋の近く：死んだあと、闇の世界から復活。古い写真を入手する
- 手紙巻き卵を
  - 持っていない → 過去（1902年）：転送機で過去へワープすると、南門近くに出現する
    - 過去（1902年）元・領主の館前：街の東南にある館にはアルフレッドがいる。彼と会話しよう
    - ▼ポイント1 過去（1902年）写真屋の前：フライパンを持ってない場合、店先の看板を取ることができる
  - 持っている → 現代 バーの中：マスターと会話すれば、フライパンと交換が可能
- 現代 写真屋近く：フライパンか看板、入手しているほうで死を回避しよう → クリア
- 過去（1902年）元・領主の館：アルフレッドと会話後、リビングに。シビラと話す
- 手紙巻き卵を
  - 持っている → 過去（1902年）写真屋の前：卵を所持していると、フライパン入手は不可。看板を取ろう
  - 持っていない → 過去(1902年) 元・領主の館：イスの上で手紙巻き卵を調べると、芸人の姿のまま時空移動が可能になる
- ▼ポイント2
- 過去（1章の時間）：広場に行き、お手玉を使用すると過去の自分に手紙巻き卵を渡せる。その後自動的にフライパン入手
- 現代 写真屋近く：フライパンを使用し、死の運命を回避する → クリア





まんが／高知県 如月りゅうすさん

チャプター5

タイムリミット 4/8PM10:30

死亡原因 バーで食事中、料理に毒を盛られて死亡

回避方法 解毒剤を入手し、毒が効いているときに飲む

ポイント1◉錬金術師の館に入るには……

1584年では、錬金術師の館が爆発で破壊されてしまっている。マルガレーテが心配だが、館に入ろうにも犬がジャマで館内には入れない。犬をどかせるには肉が必要となる。肉を入手するのは、当然肉屋。町の東にある肉屋に行けば、タダでくず肉を入手することが可能だ。また、4章の1902年の肉屋でも、同様にくず肉を無料でもらうことができる。肉を入手したら、館の前に居座っている犬に対して使おう。犬は肉をくわえてどこかへ行ってしまう。その後、館内に入り、床に落ちている研究室の鍵を拾って、10日前にワープ。

▲肉は犬の前に立って使用することで、犬にあげることができる

ポイント2◉ここの選択で今後の展開が変化

ワーグナー博士とのイベント後に発生するマルガレーテの会話イベント。このイベントの選択肢は、答えによって今後の展開が変化してしまう、重要なポイントなので慎重に答えよう。「キミは俺の先祖～」と答えるとマルガレーテルートに、「なんでもない」と答えるとダナルートになる。両ルートの大きな違いは、エンディングで、どちらの女性と、最後を迎えるかが決まると考えればいいだろう。ちなみに、選択肢は2回表示されるが、分岐に関係するのは2回目同じことを尋ねられるうちの2回目のみ。

▲どちらを選ぶ? ふた股は不可

チャプター5進行チャート

現代 バー	夕食を食べにバーへと向かう(ここまでの行動で展開が変化)。闇の空間から復活後、過去へとワープ
過去(1902年) 元・領主の館	アルフレッドと会話をして、領主の館を美術館ではなく、図書館にするように勧める
現代 図書館	上記のイベントを起こしていると、美術館が図書館に1階奥の部屋にある光っている本を読む
▼ポイント1 過去(1584年) 錬金術師の館	この時代に来ると、錬金術師の家が爆発で壊れている。館前にいる犬をどかし、館内に落ちている鍵を拾おう
過去(1580年) 錬金術師の館	鍵を拾うと移動できるようになる。研究室に入ってワーグナー博士と会話しよう
▼ポイント2 過去(1580) 錬金術師の館	ワーグナー博士と会話した後、1Fに上がるとマルガレーテとのイベントが発生。その後、もう一度会話すれば解毒剤入手
現代 バーの前	現代に戻って毒が効き始めたら、カウントが終わる前に解毒剤を飲もう

↓ クリア

エンディング分岐ルート

キミは俺の先祖じゃないかな	なんでもない
↓	↓
マルガレーテルート	ダナルート

チャプター6

タイムリミット 現代に戻った数秒後

死亡原因 映画ポスターが貼られている場所でひかれる

回避方法 映画監督に正しい映画のアイデアを教える

ポイント1◉卵型時計をくれたら正解だ!!

1980年にワープすると、唐突にオレーグが質問してくる。この6章で死亡を回避するには、ここでの回答がポイントになる。正しい回答をしなければ、死亡回避はできず、やり直しになるので慎重に。ちなみに、正しい回答をすると、卵型時計をもらえるが、これは1902年のバーのマスターに渡すことができるぞ。

◀卵といえばバーのマスター。現代ではなく1902年へ。

正しい答え

どちらでもOK 最後の答えは → 死の原因～ → 時間移動～

ポイント2◉逃げるミリアムを見失わないように

ミリアムへの2度目の忠告イベント。彼女はやっぱり、アイクの忠告を無視しようとするが、今回はミリアムを追いかけることができる。逃げる彼女を最後まで追いかければ、彼女が殺害されるのを防ぐことが可能だ。彼女が生きていると、今後のイベントが少し変化するので、イベント達成率100%を目指している人には、重要なポイントとなる。

ミリアムが逃げるルート

チャプター6進行チャート

現代 南門近く	車にはねられ死亡。闇の空間から復活後、また同じ場所へ。カウントダウンがあるのですぐに過去へ
▼ポイント1 過去(1980年) 町の北東	ワープしてくると、いきなりオレーグの質問攻めに合う。正しい回答をすると、オレーグがお礼に卵型時計をくれる
過去(1980年) 町の南	町の中心に行くと銃声がして、さらに南に進むと道端にミリアムが倒れている
過去(上記イベント2分前) 町の南	死ぬ前のミリアムに忠告できるが、結局彼女は死んでしまう

現代 町の南	過去(1980年) 町の南
上記イベント後、一旦現代へ。ワープ中、ホムンクルスとの会話イベントが発生。その後、再び、1980年へ	現代に戻らずに、事件現場から離れようとすると、周りの人に止められる。2度引き止められるとゲームオーバー
	↓ ゲームオーバー

▼ポイント2 過去 (ミリアム殺害2分前) 町の南	再び、ミリアムに忠告ができる。今度は、忠告後に逃げる彼女を追いかけることが可能になる

追跡失敗	追跡成功

クリア

まんが/山形県 あけこさん

チャプター7

タイムリミット	現代の塔の屋上に行く	死亡原因	塔の屋上の手すり近くで、突き落とされる	回避方法	塔の手すりに新品のロープをくくりつける

ポイント1◉中庭に寄ってから外に出よう!!

1902年にワープしてくると、4章で発生したアルフレッドとの記念撮影イベントの真っ最中。当然、アイク自身が外にいる。そのため、この場面では屋敷の外に出ることができない（正確には出ようとすることは可能。ただし、出ようとしたところで自分とぶつかり消滅してゲームオーバーとなる）。ところが、中庭から違う部屋に寄るなどして1分以上時間を経過させると、外にいるアイクがいなくなり、屋敷の外に出ることが可能になる。

▲ワープしてきたときに、危険であることを忠告してくれる。

ポイント2◉新しいロープを殺害前日に

死亡回避するためのロープは、アイクの体重を支えられる丈夫なものでなければならない。古いロープでは、切れてしまって結局死んでしまうので注意が必要だ。新品のロープを入手できるのは、塔の鍵を入手した1902年。また、新しいロープを入手しても、何十年も前に塔の手すりにくくりつけては、ロープが古くなってしまい、結果は同じこととなる。手すりにロープをくくりつけるのは、殺害前日と覚えておこう。

正しいルート

1902年	通常だと外には出られないが、一定の時間が経過すると、外に行けるようになる。塔で新しいロープを入手しよう
殺害前日	新しいロープを入手したら、ロープが古くならないように、殺害される前日に行き、ロープをくくりつける

↓

死亡回避

チャプター7進行チャート

現代 塔の中	塔の扉が閉じられ、外に出ることができなくなる。屋上の手すり近くに立つと突き落とされてしまう

↓

過去（殺害前日） 塔の前	ワープすると塔の前に出現。塔の扉の鍵が閉まっていることを確認したら、1902年にワープできる

↓

過去（1902年） 元・領主の館	リビングに入ると、以前は取ることのできなかった、壁に掛かっている塔の鍵を取ることができる

↓

▼ポイント1

過去（1902年）　元・領主の館	過去（1902年）　元・領主の館
そのままでは、屋敷の外には出られないので、一端、中庭に出て、違う部屋に寄るか、1分以上経過してから外へ	そのまま外に出ようとすると、過去の自分が屋敷内に入って来る。その自分と接触してしまって、体が消滅してしまう
↓	↓ ゲームオーバー

過去（1902年） 塔の中	中庭から行ける部屋に寄っていると、屋敷の外に出ることができる。そのまま外に出て、塔の中に入り、ロープを入手する（ロープ入手）

↓

▼ポイント2

過去 （殺害前日）	ロープを入手したら、突き落とされる前日にワープする。そして、屋上の手すりにロープをくくりつける

↓

現代 塔の屋上	現代に戻り、塔の屋上に登ると死へのカウントダウンが始まるので、手すりのロープにつかまる

↓

クリア

チャプター8

タイムリミット	4/9●PM:3:30	死亡原因	殺害されない。制限時間オーバー時のみ	回避方法	イベントを進めて行けば、自然と回避する

ポイント1◉見たイベントの数によりエンディングが変化

マルガレーテルートのエンディングは、現代の広場で発生するイベント後に、いくつイベントを見たかで変わってくる。このルートでのベストエンディング（と、思われる）のAを見たければ、2つのイベントを見ておかないければならない。1980年のホムンクルスは、居場所が少々わかりにくいが、町の南を根気よく探せば、見つかるはず（町の南にある小さい公園）。

チャプター8進行チャート（マルガレーテルート）

過去（1584年） 画家の家	画家の家でダナに会うことができ、会話後に赤い石を入手。それをワーグナー博士へ持って行く

↓

現代 広場	上記のイベント後、広場へといくと、あるイベントが発生。死亡制限時間が20分延長される

過去（1980年）町の南	現代　占い師の館
チャプター6のミリアム殺害現場付近にあるベンチ近くに、ホムンクルスがいる。近づくとイベントが発生	上記イベント後、占い師と会話すると、彼女の正体や今回の事件についての情報を聞くことができる

▼ポイント1

上記イベントを

- 両方見ている → エピローグでマルガレーテを
  - 現代にとどまらせる → エンディングA
  - 中世に帰す → エンディングB
- 片方しか見ていない → エンディングB
- （広場のイベントから直接）→ エンディングC

ポイント2◉2回目の選択がポイントだ！

ダナルートだけに発生する、ダナを連れて帰るかどうかを選択するイベント。ここの選択肢は、1度目の選択は、その後のルート分岐にまったく関係ない。もう一度考えて答える2度目の選択がルート分岐のフラグとなっているので注意しよう。

▲2度目の選択で、進みたいルートに進める答えを選択しよう。

チャプター8進行チャート（ダナルート）

現代 美術館（図書館）	屋敷にあった絵で、ダナの居場所が判明。彼女が持っている赤い石のことを聞くために、過去へ

↓

▼ポイント2

過去（1584年） 画家の家	ダナに会って、赤い石を入手。ここで、彼女を連れて行くかどうかを選択。2度目の選択が重要

- さようなら → エンディングD
- 一緒に帰ろうよ ↓

現代 喫茶店	結局。ダナを連れて帰ることはできない。上記イベント後、喫茶店に行くと、ダナあてのメモがある

↓

過去（1584年） 広場はずれ	メモをダナに渡すと、連れて帰ることが可能その後、マルガレーテを連れてくる

↓

エンディングE

まんが／愛知県　名古屋の妹さん

PS2

DOA2 HARD•CORE (DOA2 ハード・コア)

●発売日／2000年12月14日●価格／¥6,800
●メーカー／テクモ
●ジャンル／FTG
●対応周辺機器／MC2(85KB)、4人プレイ可

©TECMO,LTD.1996,1997,1998,1999,2000

『HARD・CORE』のすべての隠し要素を一挙公開!

AC版、PS2版、DC版と発売され、好評を博した『DOA2』シリーズの完全版『HARD・CORE』。ここでは、すべての隠し要素の出現条件をまとめて紹介する。隠しキャラの「バイマン」「万骨坊」の技表&オススメ戦法も載せてあるのでチェックしよう。また、隠し要素ではないが、『HARD・CORE』で追加された小ネタを紹介。オプションの「OTHER SETTING」で「VOICE(キャラの声)」を「ENGLISH(英語)」にすることが可能。さらにスパーリングモードでは、練習中のキャラの技コマンドを確認することができるぞ。

▲ストーリーモードに追加されたムービーは必見なものはかりだ

隠し要素1◉CGギャラリー

各モードを遊ぶことで加算されるポイントが、200を超えると出現。なお、各モードを遊んで加算されるポイントは、以下のとおり。ストーリーモード:10、タイムアタックモード:20、サバイバルモード:20、タッグバトルモード:30、チームバトルモード:40、バーサスモード:20。

▲超美麗なイラストが満載。ちなみに海外版には収録されていないイラストも収録されているぞ。

隠し要素2◉リプレイ操作

勝利後に挿入されるリプレイ画面。それを自由に操作することが可能。やり方はリプレイ画面に入る直前に、□ボタンと○ボタンを押しっぱなしにするだけ。するとリプレイ操作が可能になるのだ。操作方法は、リプレイ再生中に△ボタンを押すと逆再生、放すと通常再生となっている。

▲この技を使って、華麗なプレイに見惚れるもよし、パンツに見とれるもよしだ(笑)!

隠し要素3◉ターボモード

CGギャラリーが選択できるようになると、ストーリーモード以外のモード、ターボモードの選択が可能になる。ターボモードでは、ゲームスピードが通常の1.2倍になるぞ。

隠し要素4◉コレクションモード

サバイバルモードでアイテムを入手すると、メニュー画面にコレクションモードが出現する。アイテムは敵に追い打ち攻撃をヒットさせるか、敵をダウンさせることで出現するぞ。

隠し要素5◉サバイバルモードの隠しアイテム①

シングルマッチで次々と出現してくる敵を何人倒すことができるかを競うサバイバルモード。このサバイバルモードを50連勝すると、50番目のアイテム「メダル」が出現する。

隠し要素6◉サバイバルモードの隠しアイテム②

サバイバルモードですべてのアイテムを取得すると、各キャラごとに隠しアイテムが出現。かすみ:さくらんぼ、あやね:ティアラ、レイファン:ケーキ、ティナ:チキン、エレナ:ロケットなど。

隠し要素7◉勝利ポーズの選択

相手に勝ったあと勝利ポーズに入る前に、□ボタン、△ボタン、◎ボタンのいずれかを押す(押しっぱなしでもOK)ことで、そのボタンに対応した勝利ポーズを選択することができるぞ。ちなみにこの技は、ストーリーモードでデモムービーが挿入される場合は無効となっている。

▲バーサスモードなど、対戦プレイ時に勝利ポーズの選択を使用すれば、挑発にもなるかも(笑)?

隠し要素8◉ステージ下層選択

ステージには、上層部と下層部に分かれているものがある。以下のステージを選択するときに、□ボタンで決定すると、下層部からスタートする。「THE DEMON'S CHURCH」「THE WHITE STORM」「THE DRAGON HILLS」「THE BURAI ZENIN」「THE CRIMSON」。

▲「THE CRIMSON」は、雑居ビルの屋上(上層部)、繁華街(下層部)に分かれている。

隠し要素9◉エクストラタッグモード

エクストラタッグモードを選択するときに、スタートボタンを押して選択。すると、COMキャラのタッグチームの組み合わせとコスチュームが変化(プレイするたびにランダムで変化)する。

隠し要素10◉「THE AERIAL GARDEN」時間帯選択

バーサスモードやタッグバトルモードなどのステージ選択画面で「THE AERIAL GARDEN」を選択するときに、ステージの時間帯を選ぶことができる。□ボタン決定で昼、△ボタン決定で夜になるぞ。

隠し要素11◉勝利ポーズ中のカメラ操作

勝利ポーズ中に△ボタンを押しながらさまざまな操作をすることで、視点変更が可能。操作方法は以下のとおり。✚キー:カメラ移動、□ボタン:ズームイン、○ボタン:ズームアウト。

隠し要素12◉リアルエンディング

ストーリーモードを全キャラ分クリアすると、リアルエンディングが出現。オプションのストーリーモード設定に「DENOUEMENT」が追加され、これをONにすると見ることができるぞ。

まんが／鳥取県 某イズビーさん

隠し要素13◉隠しコスチューム

下は、各キャラクターに用意された隠しコスチュームの出現条件を表にまとめたもの。隠しコスチュームは、システム、UPS（ユーザープロファイルシステム）に２つずつある条件のうち、どれか１つを満たすことで出現するようになっているぞ。なお、ストーリークリアN、サバイバル200万点Nなど条件にNがついているのは、難易度、キャラの体力ゲージ量ともにノーマル以上が条件（試合時間とセット数は変更OK）となっている。

◀シリーズ１作目のコスチュームのリメイクや、アーケード版『DOA++』のコスチュームなどもある。

[illegible]ゲン・フーのコスチューム変化!!

かすみ、ゲン・フーは、キャラ選択画面のときに△ボタンで決定することで、コスチュームが変化するようになっている。なお、かすみはヘアースタイル（髪型）がポニーテールから３つ編みに、ゲン・フーはノーマルコスチュームのカラーが白からオレンジに変化するぞ。

▲かすみは、Ｃ１、Ｃ２、Ｃ５、６のコスチュームで変化可能だ。

▼ゲン・フーのコスチューム変化は、Ｃ１のときのみとなっている。

隠しコスチューム出現条件

キャラクター名	C	システム条件1	システム条件2	UPS条件1	UPS条件2
かすみ	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリークリアN	ストーリークリア×3	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバル200万点N	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
	C7	サバイバル50勝N	使用回数90回	UPS勝利数×45	UPS使用回数×81
	C8	サバイバルアイテム「さくらんぼ」入手	使用回数150回	万歩計10.000歩	UPS使用回数×135
あやね	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル150万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバル50勝N	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
	C7	タイムアタック4'15"00以内N	使用回数90回	UPS勝利数×45	UPS使用回数×81
	C8	サバイバルアイテム「ティアラ」入手	使用回数150回	万歩計20.000歩	UPS使用回数×135
レイファン	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×3	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル100万点N	ストーリークリア×5	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	レイファンC5、ジャン・リーC5でタッグバトルクリア	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
	C7	タイムアタック4'15"00以内N	使用回数90回	UPS勝利数×45	UPS使用回数×81
	C8	サバイバルアイテム「デコレーションケーキ」入手	使用回数150回	連勝回数20POINTS	UPS使用回数×135
ティナ	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル150万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバル50勝N	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
	C7	タイムアタック4'15"00以内N	使用回数90回	UPS勝利数×45	UPS使用回数×81
	C8	サバイバルアイテム「ローストチキン」入手	使用回数150回	UPS使用者4人と対戦	UPS使用回数×135
エレナ	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル200万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバル50勝N	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
	C7	タイムアタック4'15"00以内N	使用回数90回	UPS勝利数×45	UPS使用回数×81
	C8	サバイバルアイテム「ロケット」入手	使用回数150回	UPSを1,000回使用したプレイヤーと対戦	UPS使用回数×135
ゲン・フー	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル100万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバル48勝N	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
	C7	サバイバルアイテム「千点棒」入手	使用回数100回	最多連勝数×25	UPS使用回数×90
アイン	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル100万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバルアイテム「巻物」入手	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
ザック	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル100万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバルアイテム「パフェ」入手	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
ハヤブサ	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル100万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバルアイテム「あがり」入手	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
ジャン・リー	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル100万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバル40勝N	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
	C7	サバイバルアイテム「ドラゴン」入手	使用回数100回	UPS勝利数×50	UPS使用回数×90
バース	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル100万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバルアイテム「チャンピオンベルト」入手	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
レオン	C3	ストーリークリア	－	UPS勝利数×1	UPS使用回数×5
	C4	ストーリーノーコンティニュークリアN	ストーリークリア×5	UPS勝利数×5	UPS使用回数×10
	C5	サバイバル100万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C6	サバイバルアイテム「ミサイル」入手	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45
バイマン	C3	タイムアタック6'00"00以内N	使用回数10回	UPS勝利数×5	UPS使用回数×9
	C4	サバイバル100万点N	使用回数20回	UPS勝利数×10	UPS使用回数×18
	C5	サバイバルアイテム「バイマンのミサイル」入手	使用回数50回	UPS勝利数×25	UPS使用回数×45

※上の表内のＣは、コスチュームの略です。

まんが／福岡県　天野光さん

「バイマン」&「万骨坊」の出現条件と技表

**隠しキャラは、出現条件を１つ満たせば登場する
下では、２人の技表とオススメ戦法を紹介**

バイマン
BAY MAN

出現条件

システム条件１	ストーリーモードを全12キャラでクリアする
システム条件２	ストーリーモードを30回クリアする
UPS条件１	全デフォルトキャラで1勝以上する
UPS条件２	50回プレイする

バイマン技表

技名	コマンド	属性	ダメージ
基本打撃技			
ジャブ	P	上	10
パームスタンプ	⇘P	中	20
ローナックル	⇩P	下	5
ハイキック	K	上	30
ミドルサイドキック	⇘K	中	26
ローキック	⇩K	下	12
背後打撃技			
①ターンバックナックル	P	上	12
２スマッシュフック	PP	上中	18
③スマッシュアッパー	PPP	上中中	22
ターンボディブロー	⇩P	中	15
ターンロースピンナックル	⬇P	下	13
ターンスピンキック	K	上	30
ターンサイドキック	⇩K	中	28
ターンロースピンキック	⬇K	下	25
ジャンプ打撃技			
アサルトダウンパーム	(前J中)P	中	15
アサルトフロントキック	(前J中)K	中	30
アサルトスマッシュフック	(前J着地際)P	中	20
アサルトレッグスパイク	(前J着地際)K	下	25
エアダウンパーム	(上J中)P	中	15
エアフロントキック	(上J中)K	中	30
ステップスマッシュフック	(上J着地際)P	中	20
ステップレッグスパイク	(上J着地際)K	下	25
トラップスマッシュフック	(後J着地際)P	中	20
トラップレッグスパイク	(後J着地際)K	下	25
起きあがり打撃技			
通常起きハイキック	(起きあがり中)K	中	20
通常起きローキック	(起きあがり中)⬇K	下	20
固有打撃技			
フィストボム	⇖P	中	30
ウォーハンマー	P	中	32
①スマッシュフック	⇧P	中	18
②スマッシュアッパー	⇧PP	中中	22
ブレイクショット	F K	上	32
ライジングトマホーク	⇗K	中	34
ジャベリンキック	K	上	30
ローリングソバット	F+K	中	38
サイドワインダー	F+K	中	20
ファイヤーバレット	P+K	中	26
１ヘルボトム	P	下	24
２チャージングボルト	⇙PP	下中	27
１ブラストバックナックル	⇦P	上	17
②ブラストトラース	⇦PK	上上	36
２ブラストドライブニー	P K	上中	18
３ブラストスティンガー	P KP	上中上	15
２ブラストローシャベリン	P K	上下	22
①ニーリフト	⇨K	中	20
②フレイムスティンガー	⇨KP	中上	15
スマッシュ	⬊P	中	25
バルクアッパー	P	中	30
ヒールアックス	⇦K	中	30
１サイドエッジ	P+K	上	24
②サイドエッジナックル	P+KP	上上	17
③サイドエッジトラース	P+KPK	上上上	36
３サイドエッジジャベリン	P+KP⇩K	上上下	22
フレイムナックル	⇨⇨P	上	24
スパイクショルダー	⇘⇘P	中	38
キャノンボールショット	⇦⇨P	中	40
フレイムハンマー	⇨P+K	中	36
①レッグスパイク	⇙K	下	25
②スパイクソバット	⇙KK	下中	35
１ボディブロー	P	中	18
２ストマッククラッシュ	PP	[中中]	18
３ソリッドクラッシュ	PPP	[中中]中	25
３クラッシュレッグスパイク	PP・K	[中中]下	25
２ストマックブレイク	PK	中中	30
１ジャブ	P	上	10
②ジャブ・ボディブロー	P⇨P	[上中]	18
③ラッシュソバット	P⇨PK	[上中]中	35
３ラッシュレッグスパイク	P P K	[上中]下	25
２ジャブ・ハイキック	PK	[上上]	28

技名	コマンド	属性	ダメージ
３コンボヒールハンマー	PKK	[上上]中	25
②ジャブ・ストレート	PP	[上上]	10
③ナックルショット	PPP	[上上]上	24
③ラッシュトマホーク	PPK	[上上]中	34
③ストームハンマー	PP⇦P	[上上]中	28
③デスボトム	PP⇩P	[上上]下	24
④チャージングタイガー	PP⇩PP	[上上]下中	27
①ハイキック	K	上	30
②トラップヒールハンマー	KK	上中	25
２トラップダブルハンマー	KP	上中	25
③トラップリバースハンマー	KPP	上中中	30
ターンブレイド	⇩⇙⇦P	中	32
スライディングキック	K	下	28
①ローキック	⇩K	下	12
②ダブルスパイク	⬇KK	下下	25
投げ技			
フロントスープレックス	F+P	上	45
ネックホールドスイング	F+P	上	0
ジェイルロックニー	F+P	上	10+55
腕固め	F+P	上	48
	(J中)F+P	上	48
ファイヤーストームニー	(壁際で) F+P	上	55
①軸足払い	⇦⇨F+P	上	45
２サソリ固め	(軸足払い中に) F+P	派生	45
２立ちアキレス腱固め	(軸足払い中に) F+P	派生	25
３逆片エビ固め	(立ちアキレス中に) F+P	派生	35
①スタンディングアームロック	⇩⇙⇦F+P	上	30
２首極め腕卍	(スタンディングアームロック中に) F+P	派生	30
３DDT	(首極め腕卍中に)F+P	派生	45
風車式バックブリーカー	F+P	上	67
飛びつき腕ひしぎ逆十字固め	(敵背後から)F+P	上	55
ヘルハザードロック	(敵背後から) F+P	上	30+30
	(敵背後J中)F+P	上	30+30
①スリーパーホールド	(敵背後から)⇦⇨F+P	上	50
②スイングスリーパー	(スリーパーホールド中に)⇨⇦F+P	派生	40
２スイングプレスフォール	(壁際でスリーパーホールド中に) F+P	派生	30+20
①脇固め	(敵しゃがみ時)⇩F+P	下	40
	(敵しゃがみ時J中) F+P	下	40
２腕ひしぎ逆十字固め	(脇固め中に)F+P	派生	20
３クレイジークラッシュ	(腕ひしぎ逆十字固め中に) F+P	派生	8+8+8
１スネークフェイスロック	(敵しゃがみ時) F+P	下	25+30
	(敵しゃがみ時背後から) F+P	下	25+30
②リバースアームロック	(スネークフェイスロック中に)⇩F+P	派生	20
グラウンドサブミッション	(ダウンした敵に)⇩F+P	ダウン	30
ホールド技			
首狩り十字固め	(敵上段Pに対し) F	上Pホールド	62
裏アキレス腱固め	(敵上段Kに対し) F	上Kホールド	30+32
デストラップ	(敵中段Pに対し) F	中Pホールド	62
スネークヴァイツ	(壁際で敵中段Pに対し)⇦F	中Pホールド	72
飛びつき膝十字固め	(敵中段Kに対し)⇦F	中Kホールド	62
巻き込み十字固め	(敵下段Pに対し) F	下Pホールド	62
コブラデスロック	(敵下段Kに対し) F	下Kホールド	30+32
キャッチングアームロック	(敵JPに対し)⇦F	JPホールド	62
ヒールホールド	(敵JKに対し)⇦F	JKホールド	62
ダウン攻撃技			
ニードロップ	⇧P+K	—	22
ニープレス	⇩K	—	15
特殊行動技			
タンクホイール(奥)	⇧P+K	—	0
タンクホイール(手前)	⇩P+K	—	0
アピール「ぶっ殺す」	⇦⇨⇦F+P+K	—	0
アピール「ビンゴ!」	⇩⇩F+P+K	—	0
タッグ協力技			
ヘビィサンド	(ザックとタッグ時) F+P+K	上	15+40+15
ギロチンナパーム	(バースとタッグ時) F+P+K	上	10+30+30
アルティメットスクラム	(バースとタッグ時) F+P+K	上	20+50+10
アルティメットタックル	(バースとタッグ時壁際) F+P+K	上	20+60
T・W・D	(ティナとタッグ時) F+P+K	上	30+40
デザートタイガー	(ゲン・フーとタッグ時) F+P+K	上	70
ジョイントクラッシャー	(レオンとタッグ時)⇨⇨F+P+K	上	10+10+50
デスクロスデモリッシュ	(アインとタッグ時)⇨⇨F+P+K	上	50+20
デストラップ	(パートナーが) F+P+K	上	62
	(パートナーが) F+P+K	上	62

まんが／山口県　嘘吐山口さん

※技表の見方１：コマンドは、キャラが右向きのときのものです。⇨矢印は短く押す、➡矢印は押したままの状態を示します。Fはフリー、Pはパンチ、Kはキック、＋は同時押し、・は✚キーをニュートラル（いったん中立の状態に戻す）、Jはジャンプを示します。

万骨坊（TENGU）
BANKOTSU BO

出現条件	
システム条件1	サバイバルモードでアイテム「星」を10個集める
システム条件2	キャラ使用回数が200回になる
UPS条件	UPSを使用して200回プレイする

万骨坊技表

技名	コマンド	属性	ダメージ
基本打撃技			
熊手突き（くまでづき）	P	上	15
鬼太刀（おにのたち）	⇘P	中	18
ねじり天狗手（ねじりてんぐしゅ）	⇩P	下	8
鉄砲下駄（てっぽうげた）	K	上	30
岩盤貫（がんばんかん）	⇘K	中	25
蹴たぐり（けたぐり）	⇩K	下	20
背後打撃技			
裏熊手（うらくまで）	P	上	25
裏鉄槌（うらてっつい）	⇩P	中	15
見返り鉄槌（みかえりてっつい）	⬇P	下	12
高下駄返し（たかげたかえし）	K	上	30
踊り縦刃（おどりたては）	K	中	28
返り鎌（かえりがま）	⬇K	下	25
廻波（まわりなみ）	K	中	30
ジャンプ打撃技			
飛切手悪戯（とびきりてあくぎ）	(前J中)P	中	15
飛天の術（ひてんのじゅつ）	(前J中)P+K	中	35
飛切足悪戯（とびきりあしあくぎ）	(前J中)K	中	35
熊手はたき（くまではたき）	(前J着地際)P	中	25
水射ち（みずうち）	(前J着地際)K	上	30
飛切手悪戯（とびきりてんあくぎ）	(上J中)P	中	15
飛天の術（ひてんのじゅつ）	(上J中)P+K	中	35
飛切足悪戯（とびきりあしあくぎ）	(上J中)K	中	30
熊手はたき（くまではたき）	(上J着地際)P	中	25
水射ち（みずうち）	(上J着地際)K	上	30
飛天の術（ひてんのじゅつ）	(後J中)P+K	中	35
熊手はたき（くまではたき）	(後J着地際)P	中	25
水射ち（みずうち）	(後J着地際)K	上	30
起きあがり打撃技			
通常起きハイキック	(起きあがり中)K	中	20
通常起きローキック	(起きあがり中)⬇K	下	20
固有打撃技			
1熊手突き（くまでづき）	P	上	15
1裏熊手（うらくまで）	P	上	25
2熊手の舞（くまでのまい）	PP	上上	15
3惑乱坊（わくらんぼう）	PPP	上上上	35
3火乱坊（からんぼう）	PP P	上上上	35
3独楽神楽（こまかぐら）	PP K	上上下	25
3愚僧勤（ぐそうきん）	PPK	上上中	30
4鬼蜘蛛（おにぐも）	PPK⇩K	上上中下	25
2脱穀（だっこく）	PK	上中	25
前鬼（ぜんき）	⇨P	上	35
後鬼（ごき）	P	上	35
1天狗手（てんぐしゅ）	⇨P	中	25
2鬼神太刀（きじんのたち）	⇨PP	中中	30
1熊手はたき（くまではたき）	⇗P	中	12
2熊手重ね（くまでがさね）	⇗PP	中中	12
3数珠熊手（じゅずくまで）	⇗PPP	中中中	18
水射ち（みずうち）	⇧K	上	30
蔓車（つるぐるま）	⇨K	上	30
岩削（いわけずり）	⇦K	中	25
1滅鬼門（めっきもん）	⇩⇘⇨K	中	30
2土蜘蛛（つちぐも）	K K	中下	25
1鉄砲下駄（てっぽうげた）	K	上	30
2米搗（こめつき）	KK	上上	30
1岩盤貫（がんばんかん）	⇘K	中	25
2寄廻波（よりまわりなみ）	KK	中中	30
3引廻波（ひきまわりなみ）	⇘KKK	中中中	30
1渦嵐（うずあらし）	⇖K	中	22
1蜻蛉返り（とんぼがえり）	⇖P	−	0
2こぼし蝗（こぼしいなご）	PP	中	35
鎧打ち（よろいうち）	P+K	中	25
野分（のわき）	P+K・P	中	60
惑野分（まどいのわき）	⇦P+K・F	−	0
1独楽掛け（こまがけ）	F+K	下	25
2跳ね大鎌（はねおおがま）	F+KK	下中	26
2重ね独楽（かさねごま）	⬇F+KK	下下	25
3乱れ独楽（みだれごま）	⬇F+KKK	下下下	25
大鎌の舞（おおがまのまい）	F+K	中	26
投げ技			
呼びもどし（よびもどし）	F+P	上	25+30
鳶凧（とんびだこ）	⇨F+P	上	65
	(J中)F+P	上	65
1速贄（はやにえ）	(壁際で)⇨F+P	上	30+30
2天狗礫（てんぐつぶて）	(速贄中に)P	派生	32
浄土送り（じょうどおくり）	⇦⇖⇩⇘⇨F+P	上	70
つま取り（つまどり）	(敵背後から)F+P	上	58
竜巻掛け落とし（たつまきかけおとし）	(敵背後から) F+P	上	63
	(敵背後からJ中)F+P	上	63
つかみ投げ（つかみなげ）	(敵しゃがみ時)⇩F+P	下	65
	(敵しゃがみ時J中)⇩F+P	下	65
物見やぐら（ものみやぐら）	(敵しゃがみ時) F+P	下	72
切り返し（きりかえし）	(敵しゃがみ時背後から) F+P	下	75
	(敵しゃがみ時背後からJ中) F+P	下	75
ホールド技			
網打ち（あみうち）	(敵上段Pに対し) F	上Pホールド	63
鹿威（ししおどし）	(敵上段Kに対し) F	上Kホールド	30+33
外無双（そとむそう）	(敵中段Pに対し) F	中Pホールド	63
糸車（いとぐるま）	(敵中段Kに対し) F	中Kホールド	63
体落とし（たいおとし）	(敵下段Pに対し) F	下Pホールド	23-10-10-10-10
あらはばき	(敵下段Kに対し) F	下Kホールド	15+15+33
ダウン攻撃技			
杭打（くいうち）	P+K	−	25
風吹烏（かぜふきがらす）	F+P+K	−	38
四股踏み（しこふみ）	K	−	15
特殊行動技			
蜻蛉返り（とんぼがえり）	P	−	0
1烏飛び（からすとび）	P	−	0
2烏飛び（からすとび）	PP	−	0
3烏飛び（からすとび）	PPP	−	0
アピール「地ねずみ」じねずみ	F+P+K	−	0
アピール「かーつ!」	F+P+K	−	0
タッグ協力技			
網打ち（あみうち）	(パートナーが)⇨⇨F+P+K	上	63
	(パートナーが) F+P+K	上	63

「バイマン」オススメ戦法

●強力な投げと射程の長い打撃をメインに戦え!

バイマンは、強力な投げ技を多く持っている。よって、基本的な戦い方は、投げ技を常に狙っていくスタイルとなる。中間距離ではこちらからむやみに技を仕掛けずに、まずは相手の様子を見ること。相手の技が空振りしたところに、すかさず投げ技を仕掛けるのだ。また、相手が接近してきたところに「ブラストバックナックル」や「ブラストロージャベリン」などの射程の長い技でけん制したり、ホールド技を使って相手の動きを止めることも重要だ。

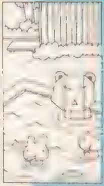
◀近づくだけでもプレッシャーを与えられる。中間距離から一気に近づいて投げ技をキメろ!

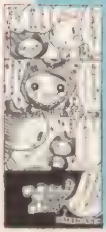
「万骨坊」オススメ戦法

●相手のペースを崩しつつ攻めていこう!

万骨坊の打撃技は出の遅いものが多いので、必然的に使う技が限られてくる。メインとして使うのは、攻めの起点となる「ねじり天狗手」と、中間距離での攻撃判定が強い「渦嵐」。「ねじり天狗手」は、万骨坊の打撃技のなかでも比較的出が早く、上段攻撃をよけながら攻撃する性質もある。さらにそこから、次の攻撃を仕掛けていくことも可能だ。「渦嵐」はバック宙をしながら蹴りを出す技で、ガードされても相手に反撃を受けないのだ。

◀「渦嵐」がヒットしたのを確認したら、すかさずPを押して「こぼし蝗」につなげよう。





まんが／福岡県 天野光さん

※技表の見方2：今回掲載している技のコマンドは、通常入力の場合のものです。技名の前についている1〜4の数字は、連係技が派生する順番を示します。打撃属性の[ ]は、[ ]内の連係を最速のタイミングで出した場合、ホールドできないことを示します。

PS2

天使のプレゼント マール王国物語

- ●発売日／2000年12月21日 ●価格／¥5,800（限定版¥8,800）
- ●メーカー／日本一ソフトウェア
- ●ジャンル／RPG
- ●対応周辺機器／MC2（164KB）

C 2000 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

最終話の攻略＆ゲームに役立つデータ(完全版)を大公開!

外伝的なエピソードを集めた、「マール王国」シリーズ最新作「天使のプレゼント マール王国物語」。第1話～第5話までをすべてクリアすると、歴代キャラが総出演する第6話「マールだヨ！全員集合！」をプレイすることができるぞ。広大なダンジョンを探索して"大魔王"と戦うこの最終話から、迷いやすい部分をピックアップして集中攻略！ これを読めば感動のエンディングは目前だ！ さらに本誌の攻略記事で紹介したアイテム、魔法、合体技、そしてキャラ＆モンスターリストの完全版も収録!! 本作では1度クリアしたシナリオでも、何度も繰り返しプレイできるようになっている。このデータを参考にして、最強のキャラ＆モンスターを育成しよう!!

◀第6話には、これまでに育てたキャラが総出演するぞ!!

第6話 ポイント攻略

第6話の出現モンスターの強さは、パーティ内で最もレベルの高いキャラが基準となり決まる。そのため、マージョリー一家をパーティに加えて戦闘を繰り返せば、レベルの低いキャラを効率よく鍛えられる。ゲームが始まったら、まずレベルアップだ。

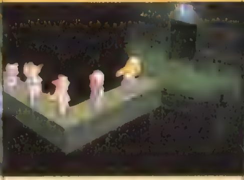
広大な魔王城を探索して、3色の宝玉を順番に集めていこう！

メンバーの平均レベルが100を超えたら、魔王城の探索を開始する。魔王城は広大で迷いやすいので、入口にいる商人から回復アイテムを多めに購入しておこう。大魔王が待つ「玉座の間」に入るためには、3色の「宝玉」を集めて最奥部の「祭壇」に捧げる必要がある。各宝玉は「宝玉の間」に封印されており、これを手に入れるためには、謎解きや仕掛けをクリアして小魔王との戦闘に勝たなくてはならない。また、緑と青の宝玉の間にはカギがかけられており、開けるためには、それぞれ赤、緑の宝玉が必要だ。そのため、①赤の宝玉（B1F）→②緑の宝玉（B2F）→③青の宝玉（1F）の順番にゲットしていくようにしよう！

1 赤の宝玉

最初に手に入れる赤の宝玉，B1F左下の"パズルの間"の奥にある。奥に進むためには、このパズルを解かなければならない。（下のマップを参照）

2 緑の宝玉



緑の宝玉か安置されているのは、B2Fの"迷宮の間"の最奥部。何度もワープを繰り返さなければたどり着けないぞ。（下のマップを参照）

3 青の宝玉

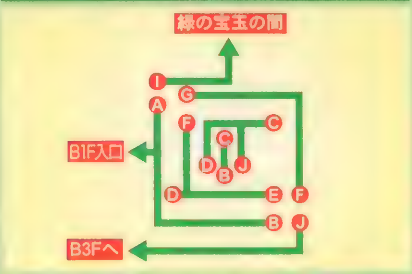
最後の青の宝玉は、入口の近くにある封印された扉の奥で手に入る。この場所は意外と見落としやすいので、忘れずにチェックしておこう！

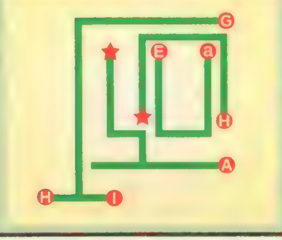
ポイントとなるフロアを徹底攻略！

魔王城の中でもとくに迷いやすいのが、B1Fにある通称"パズルの間"と、B2Fの"迷路の間"。どちらも宝玉を手に入れるために必ずクリアしなくてはならないので、ここで詰まっているプレイヤーも多いハズ。それぞれの仕掛けのマップ+攻略法を公開するので、参考にしてほしい。ちなみに魔王城の入口にいた商人たちは、宝玉を取るごとに下の階へと居場所を変えるので、覚えておくこと！

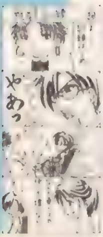
■が上下する壁で、●がスイッチになっており、それぞれの色に対応している。キーとなるのは赤、紫、オレンジのスイッチで、1度だけ踏む（ブロックを下げる）ように進むとクリアできるぞ。

迷路の間（魔王城B2F）





Ⓐ～Ⓘのポイントに乗ると、同じアルファベットの記号がある場所までワープする。唯一の例外がⒷで、これは入口（B1F）に近いⒶへの一方通行。そのため、進むときは注意しよう。ちなみにⒸのポイントからⒹに進むと緑の宝玉の間へ、Ⓙに進むとB3Fへと分岐しているぞ。



まんが／新潟県 きゆりこさん

マップの見方

【パズルの間】：👤…オリヒアちゃん ※各ブロック（■）は、スイッチ（●）を踏むごとに上下する。
【迷路の間】：★…宝箱 ※各アルファベット記号（A～I）は、同じアルファベット記号（A～I）までワープする（戻ることも可能）

お役立ちデータ集

必殺技の詳しい使用条件や、仲間モンスターの成長率がわからなくて、苦労しているプレイヤーも多いのでは？　ここではアイテムや仲間になるモンスターなど、ゲームに役立つあらゆるデータをまとめて大公開！　しっかりチェックして攻略に役立ててほしい

レアアイテムリスト

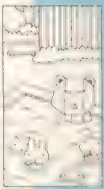
アイテムの中からとくにレアなものを選りすぐって紹介。第6話に出現するモンスターがまれに落とすものばかりなので、手に入ったら超ラッキー!?

アイテム名	攻撃力	防御力	かしこさ	すばやさ	HP	SP	売価	説明
サホテンのつるぎ	150	—	—	—	50	—	45000	サホテンでつくった砂漠の工芸品(地+1、風−1)
クルセイド	160	30	30	30	30	30	50000	大幅に能力アップする幻の逸品
聖剣えくすきゃりばー	180	—	50	—	—	50	100000	どこかのえらい人が持っていた剣(聖+1、雷+1)
魔剣すとむぶりんぎゃ	180	50	—	—	50	—	100000	どこかの皇子が持っていた剣(魔+1、雷+1)
アロンダイト	200	20	20	20	20	20	150000	どこかのすごい人が持っていた剣
グロリウス	200	20	20	20	20	20	150000	どこかのすごい人が持っていた剣
サホテンのヨロイ	50	125	—	—	—	—	45000	サボテンでつくった砂漠の工芸品(地+1、風−1)
聖なる守り	30	140	30	30	30	30	50000	大幅に能力アップする幻の逸品(聖+1、魔−1)
聖騎士のヨロイ	—	150	50	—	—	50	100000	どこかのえらい人が使っていたヨロイ(聖+1、魔−1)
オルハリコンの盾	—	160	—	—	—	—	100000	どこかのえらい人が使っていた盾
ナインテールコート	—	140	30	30	—	—	1000000	女性のあこがれ最高級の毛皮(女専用)
王者の冠	—	60	120	—	—	—	20000	別に王者じゃなくてもかぶれます
天使のくつ	—	60	—	120	—	—	25000	天使にはなれませんが、素早くなります
イノチウムスター	—	—	—	—	—	—	5000	得られる経験値が増えます(炎+1、水+1)
コスモチウム	—	—	—	—	—	—	5000	属性に関係なくダメージを与えることができます(魔+1、聖+1)
せくしぃぱんつ	—	10	-10	10	—	—	2500	リーダー装備でモンスターゲット率アップ
せくしぃぶりーふ	—	10	-10	10	—	—	2500	リーダー装備でモンスターゲット率アップ(男専用)
チャクラ	30	30	30	30	30	30	50000	全身のチャクラを解放し、能力アップします(全属性+1)
熱き男の体	—	70	-20	—	—	—	5000	熱き男の体に炎を宿し、防御力アップ(炎+1、水−1／男専用)
熱き男の魂	—	—	-20	—	100	—	5000	熱き男の魂に炎の宿し、HPアップ(炎+1、水−1／男専用)
よせあげフラ	—	30	-20	20	50	—	5000	男をだます幻惑のブラジャーです(水+1、炎−1／女専用)
ひもパンツ	—	30	-20	20	50	—	5000	ギリギリのきわどいパンティーです(水+1、炎−1／女専用)
黒いストッキング	—	30	-20	20	50	—	5000	ストッキングは、やっぱり黒です(水+1、炎−1／女専用)
はだかエプロン	-100	-100	-100	-100	-100	-100	5	……(全属性−3)

魔法リスト

キャラやモンスターが使える魔法のリストを完全網羅。必要修得レベルや攻撃魔法の威力も載せているので、キャラを育てるうえでの参考にしよう！

属性	魔法名	威力	必要LV	消費MP	属性値	説明
炎	ファイア	D	3	1	1	敵単体に炎でダメージ
	メガファイア	C	7	10	3	敵単体に炎でダメージ
	ギガファイア	B	15	25	5	敵単体に炎でダメージ
	ファイアボンバー	D	6	8	2	敵全体に炎でダメージ
	メガファイアボンバー	C	15	20	4	敵全体に炎でダメージ
	ギガファイアボンバー	B	35	30	6	敵全体に炎でダメージ
	いんふぇるの	A	55	50	8	炎の最強魔法
水	クール	D	3	1	1	敵単体に水でダメージ
	メガクール	C	7	10	3	敵単体に水でダメージ
	ギガクール	B	15	25	5	敵単体に水でダメージ
	クールボンバー	D	6	8	2	敵全体に水でダメージ
	メガジュールボンバー	C	15	20	4	敵全体に水でダメージ
	ギガクールボンバー	B	35	30	6	敵全体に水でダメージ
	ぽろろっか	A	55	50	8	水の最強魔法
風	ウインド	D	3	1	1	敵単体に風でダメージ
	メガウインド	C	7	10	3	敵単体に風でダメージ
	ギガウインド	B	15	25	5	敵単体に風でダメージ
	ウインドボンバー	D	6	8	2	敵全体に風でダメージ
	メガウインドボンバー	C	15	20	4	敵全体に風でダメージ
	ギガウインドボンバー	B	35	30	6	敵全体に風でダメージ
	たーびゅれんす	A	55	50	8	風の最強魔法
地	フラワー	D	3	1	1	敵単体に地でダメージ
	メガフラワー	C	7	10	3	敵単体に地でダメージ
	ギガフラワー	B	15	25	5	敵単体に地でダメージ
	フラワーボンバー	D	6	8	2	敵全体に地でダメージ
	メガフラワーボンバー	C	15	20	4	敵全体に地でダメージ
	ギガフラワーボンバー	B	35	30	6	敵全体に地でダメージ
	かたすとろふぃー	A	55	50	8	地の最強魔法
補	ブレイブハート	—	16	11	3	味方単体の攻撃力↑
	マジックシールド	—	16	8	3	味方単体の防御力↑
	クールダウン	—	14	9	2	敵全体の攻撃力↓
	アーマーブレイク	—	14	10	2	敵全体の防御力↓
	マジックアップ	—	16	12	3	味方全体の魔法攻撃力↑
	ミラクルバリア	—	30	30	5	味方単体を魔法から守る
	マフージ	—	10	6	2	敵全体の魔法を封じる
	チャーム	—	10	7	1	敵全体を混乱させる
	スリープ	—	6	5	1	敵全体を眠らせる
	ポイズン	D	12	8	2	敵全体にダメージ&毒
聖	セイント	D	3	1	1	敵単体に聖でダメージ
	メガセイント	C	7	10	3	敵単体に聖でダメージ
	ギガセイント	B	15	25	5	敵単体に聖でダメージ
	セイントボンバー	D	6	8	2	敵全体に聖でダメージ
	メガセイントボンバー	C	15	20	4	敵全体に聖でダメージ
	ギガセイントボンバー	B	35	30	6	敵全体に聖でダメージ
	じはーど	A	55	50	8	聖の最強魔法
魔	メテオ	D	3	1	1	敵単体に魔でダメージ
	メガメテオ	C	7	10	3	敵単体に魔でダメージ
	ギガメテオ	B	15	25	5	敵単体に魔でダメージ
	メテオボンバー	D	6	8	2	敵全体に魔でダメージ
	メガメテオボンバー	C	15	20	4	敵全体に魔でダメージ
	ギガメテオボンバー	B	35	30	6	敵全体に魔でダメージ
	かおす	A	55	50	8	魔の最強魔法
雷	サンダー	D	3	1	1	敵単体に雷でダメージ
	メガサンダー	C	7	10	3	敵単体に雷でダメージ
	ギガサンダー	B	15	25	5	敵単体に雷でダメージ
	サンダーボンバー	D	6	8	2	敵全体に雷でダメージ
	メガサンダーボンバー	C	15	20	4	敵全体に雷でダメージ
	ギガサンダーボンバー	B	35	30	6	敵全体に雷でダメージ
	てすためんと	A	55	50	8	雷の最強魔法
回	ヒール	D	3	1	1	味方単体のHPを回復
	メガヒール	C	7	10	2	味方単体のHPを回復
	ギガヒール	A	15	25	3	味方単体のHPを回復
	ヒールボンバー	D	10	8	2	味方全体のHPを回復
	メガヒールボンバー	C	25	18	3	味方全体のHPを回復
	ギガヒールボンバー	A	60	30	4	味方全体のHPを回復
	きゃろる	S	150	50	7	最高の回復魔法
無	ロンリーウォーク	—	8	9	—	敵の出現率をおさえる
	トトカルチョ	—	20	30	—	何が起こるか不明
	デス	—	12	20	—	敵単体に死を与える
	はるまげどん	—	45	50	—	敵全体に死を与える
ごほうび	こんぺいとう(Lv1)	D	1	1	—	敵全体にダメージ
	プリンボンバー(Lv2)	C	2	6	—	敵全体にダメージ
	いちごショート(Lv3)	B	3	12	—	敵全体にダメージ
	ホットケーキ(Lv4)	A	4	18	—	敵全体にダメージ
	ラブラブファイア	S	5	25	—	味方全体を完全回復
	バースデーケーキ	S	6	32	—	Lv1〜4の4連続攻撃



まんが／千葉県　山形白穂さん

リストの見方

【レアアイテムリスト】：攻撃力・防御力・かしこさ・すばやさ・HP・SP…アップする値／売価…ショップに売るときの値段
【魔法リスト】：属性…魔法の属性／威力…魔法の威力　5段階で表示　S（大）→D（小）／必要LV…魔法を覚えるのに必要なレベル／属性値…魔法を使うのに必要な属性値

合体技リスト

一定の組み合わせでパーティを編成することで使えるようになる、強力な合体技の数々。その使用条件の完全版を、ここで一気に紹介する。なかには第6話でしか使えない、特殊な組み合わせのものもあるので、このリストを参考にして、いろいろ試してみよう！ ちなみに第6話では、マージョリーたちの「マージョリー一家」や、アクージョたちの「アクージョ一家」がかなり有効。発動さえすれば、ほとんどの敵を全滅させることができる。ほかのキャラのレベルを上げたいときは、女神像の周りでガンガン使いまくれ!!

◀SP消費が激しいものの、絶大な威力を誇る「マージョリー一家」。ほかのキャラクターの出番ナシ!?

合体技名	消費SP	レベル	効果	条件1	条件2	条件3	条件4
ナニワブレイク	4	5	攻撃	コルネット	人形クルル	—	—
コルネット本塁打	4	5	攻撃	人形クルル	コルネット	—	—
幼なじみコンボ	6	9	攻撃	コルネット	エトワール	—	—
マシンガンレイン	20	15	攻撃	エトワール	人形クルル	—	—
愛のバラード	25	10	補助	クルル	チェロ	—	—
二人はいつも一緒	5	6	攻撃	クルル	クレア	—	—
親子のきずな	22	18	攻撃	エトワール	クレア	—	—
エンジェルダスト	13	18	攻撃	シェリー	チェロ	—	—
天使のいやし	22	17	回復	シェリー	チェロ	—	—
めおとクロス	20	15	攻撃	コルネット	フェルディナンド	—	—
めおとクロス	20	15	攻撃	ランディ	ソニア	—	—
ドリームW	20	13	攻撃	マージョリー	フェルディナンド	—	—
めくるめく夜	20	13	補助	マージョリー	チェロ	—	—
義理の姉妹	13	25	攻撃	シェリー	マージョリー	—	—
ダブル無影斬	35	25	攻撃	クルル	ソニア	—	—
ダブル無影斬	35	25	攻撃	ジオ	ソニア	—	—
ニャンコストライク	8	1	攻撃	マージョリー	ニャンコ系	—	—
ニャンコストライク	8	1	攻撃	ガオ	ニャンコ系	—	—
ニャンコストライク	8	1	攻撃	クロウディア	ニャンコ系	—	—
ニャンコストライク	8	1	攻撃	ミャオ	ニャンコ系	—	—
魔球・ニャンシー	8	1	攻撃	アクージョ	ニャンシー系	—	—
魔球・ニャンシー	8	1	攻撃	ランラン	ニャンシー系	—	—
魔球・ニャンシー	8	1	攻撃	フォンフォン	ニャンシー系	—	—
魔球・ニャンシー	8	1	攻撃	ニャンニャン	ニャンシー系	—	—
ラブリーキャット	30	20	攻撃	ボコニャン(※1)	ベコニャン(※1)	—	—
どくどくボンバー	30	20	攻撃	毒系(※2)	毒系(※2)	—	—
男同士	25	20	補助	男性キャラ	男性キャラ	—	—
女同士	25	15	補助	女性キャラ	女性キャラ	—	—
Lくんと合体	25	15	攻撃	コルネット	Lくん	—	—
義理の親子	12	25	攻撃	チェロ(※1)	アクージョ(※1)	—	—

合体技名	消費SP	レベル	効果	条件1	条件2	条件3	条件4
トリオdeフォース	35	20	攻撃	人形クルル	コルネット	エトワール	—
三人はいつも一緒	35	20	攻撃	チェロ	クルル	クレア	—
親子三代	70	40	攻撃	シェリー	コルネット	クルセイル	—
三バカダンス	55	50	攻撃	ガオ	クロウディア	ミャオ	—
幸せ家族	40	22	攻撃	クルセイル	コルネット	フェルディナンド	—
幸せ家族	40	22	攻撃	ジオ	ランディ	ソニア	—
グランドクロス	50	30	攻撃	エトワール・クレア	モミー	ハマー	—
姉妹愛	40	15	回復	人形使い(※3)	シャルテ	テラ	—
たまご三兄弟	60	35	攻撃	人形使い(※3)	ビリー	テル	キッド
剣の誓い	60	35	攻撃	人形使い(※3)	デューク	アルバトロス	チバ
ソウル古代人	50	32	補助	シェリー	クルセイル	チェロ	コルネット
ネコダンス	60	20	特殊	ニャンコ系	ニャンコ系	ニャンコ系	ニャンコ系
ニャンコ夜行	35	30	攻撃	ニャンコ系	ニャンコ系	ニャンコ系	ニャンコ系
ニャンコ風船団	48	40	攻撃	クロウディア	ニャンコ系	ニャンコ系	ニャンコ系
ニャンコ合体	80	45	攻撃	ニャンコ系	ニャンコ系	ニャンコ系	ニャンコ系
マージョリー一家	150	80	攻撃	マージョリー	ガオ	クロウディア	ミャオ
メカニャンシー	80	45	攻撃	ニャンシー系	ニャンシー系	ニャンシー系	ニャンシー系
ニャンシー夜行	35	30	攻撃	ニャンシー系	ニャンシー系	ニャンシー系	ニャンシー系
アクージョ一家	150	80	攻撃	アクージョ	ランラン	フォンフォン	ニャンニャン
炎の神フレア	130	60	攻撃	炎属性キャラ	炎属性キャラ	炎属性キャラ	炎属性キャラ
水の神ミラージュ	130	60	攻撃	水属性キャラ	水属性キャラ	水属性キャラ	水属性キャラ
風の神ラフィーネ	130	60	攻撃	風属性キャラ	風属性キャラ	風属性キャラ	風属性キャラ
雷の神ヘスペロス	130	60	攻撃	雷属性キャラ	雷属性キャラ	雷属性キャラ	雷属性キャラ
地の神ジオ	130	60	攻撃	地属性キャラ	地属性キャラ	地属性キャラ	地属性キャラ
聖の神ペルソナ	130	60	攻撃	聖属性キャラ	聖属性キャラ	聖属性キャラ	聖属性キャラ
魔の神フェート	130	60	攻撃	魔属性キャラ	魔属性キャラ	魔属性キャラ	魔属性キャラ
男道	35	15	補助	男性キャラ	男性キャラ	男性キャラ	男性キャラ
女道	35	15	補助	女性キャラ	女性キャラ	女性キャラ	女性キャラ
クルルカウボーイ	55	30	攻撃	人形クルル	エリンギャー(※4)	エリンギャー(※4)	エリンギャー(※4)

条件付き仲間キャラリスト

キャラクター＆人形のなかには、仲間にするのに特殊な条件やイベントを必要とする者も存在する。ここでは、条件付きキャラ全11体を仲間にする方法を大公開！ まだ見たことがないキャラクターがいるという人は、登場するシナリオをもう1度プレイして、今度こそ仲間に加えよう。すべての仲間が集結すれば、ゲームのクリアは目前だぞ!!

第1話 Lくん

「キノコダンジョン」の左の部屋（黄色のトビラ）の一番奥まで進むと、倒れて動けなくなっているLくんを仲間にできる。気づかずにボスを倒してしまうと、仲間にできないので注意！

第1話 テラ

彼女が登場するのは、「妖しの森」の一番奥。ボスを倒す前に訪れれば、イベントが発生して仲間にできるぞ。彼女が加われば、シャルテと組んで合体技が使えるので、かなり有利に!!

第1話 ハマー

泉のイベントで「普通の〜」を選ぶと仲間にできる。ちなみに「金」または「銀」を選ぶと、ハマーの代わりにモンスターの「トリュフ」が仲間になるので、試してみるのも一興かも!?

第1話 モミー

モミーはエトワールとはぐれた後、エリンギャーたちに捕まってアイテム屋で売られている(300イノチウム)。「エリンギャー谷」では忘れずにアイテム屋に寄って、彼を救出しよう。

第5話 ナイトスポーノ

「ライトofビューティー」を手に入れた直後、未来編に進むまでの間に、「宝物庫」B3Fの一番奥へ行くと、封印が解けて戦闘になる。倒せば仲間にできるが、魔王を倒すために作られた人形だけに非常に強力。目安となるのは近づいたときのメッセージで、「近づくには力が〜」と警告されるうちは、勝てないと思っていいだろう。よほど鍛えていない限り、1周目のこのタイミングで仲間にするのはまず不可能。先を急ぎたい人は、2周目に望みをつなごう。(5話でのみ使用可能)

第6話で仲間になる条件&レベルあれこれ

第6話に登場するのは、第1〜5話で仲間にした仲間のみ。2周目プレイを行った場合は、後のデータが優先されるので、完全制覇を目指せ！ ちなみに2周目プレイ時のレベルや装備は、前回終了時のものを引き継ぐことができる。

▲すべての仲間を集めるためには、2周目プレイが不可欠!!

第5話 フレール成竜

「空中庭園」の左下中央の部屋で、毒に侵され苦しんでいる。「宝物庫」B2Fで「美しきバラ」を倒し、「薬草ドラッグ」を手に入れよう。その後部屋に戻れば、回復して仲間になるぞ。

第5話 レジェム

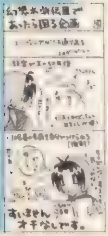
「空中庭園」の「宝物庫」B1Fの通路上にケガをして倒れている。話しかければ自動的に仲間に。仲間が少ない第5話序盤では貴重な戦力なので、忘れずに仲間にしておこう。

第5話 フレール

フレール成竜を仲間にしていることが第1条件。そのうえで、第5幕（未来編）以降に「マザーグリーン」の泉の側のお店にいる老人に話しかけると、イベント終了後に仲間にできる。

第5話 デューク チバ アルバトロス

第6幕で「地下水道」から「研究所」に進むと登場。倒せば3体同時に仲間になるが、かなりの強敵。壁ぞいに回り込めば戦闘を避けることも可能だが、古代兵器との決戦を考えると、ぜひ仲間にしたい。戦闘では、運が悪いと3体同時に全体攻撃を仕掛けてくる。戦うときは「ヒールボンバー」をはじめとする全体回復系の特技を、できるだけ多くの仲間に修得させておこう。



まんが／埼玉県 あゆさん

リストの見方
【合体技リスト】：レベル…その技を使うのに必要なレベル（条件1のキャラのみ）／条件1〜4…編成で並べる順番。条件1のキャラが先頭で、条件2以降の順番は自由。※1：条件1と条件2が逆でも可。※2：毒系＝どくカヘル・もうどくカヘル・どくキノコ。※3…人形使い＝コルネット・人形クルル・クルセイル・チェロ・子供チェロ・シェリー。※4：エリーでも可。

キャラ&モンスターリスト

最後に、プレイヤー待望の仲間キャラ&モンスターの完全リスト大公開！　これをチェックすれば、モンスターの種類や素質、使える特技が一目瞭然！　仲間にできるモンスターには限りがあるので（最大で79体）、このリストを参考にして、より素質の高いモンスターを育てるのだ!!

モンスターの引き継ぎに関するテク

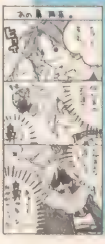
基本的に各話で手に入れたアイテムは、次の話に引き継げない。だが、必要なアイテムはモンスターに装備させておけば、後で女神像から引き出すときに一緒に取り戻すことができる。覚えておくと便利だぞ!!

種族	キャラ名	属性	HP	SP	攻	防	賢	速	LV	仲	特技
人形使い	クルル	なし	C	C	C	C	B	B	C	–	ごほうび攻撃、ほか
	チェロ	なし	B	C	B	C	C	C	C	–	魔剣あしゅたろす、ほか
	コルネット	なし	B	C	C	C	C	C	C	–	ごほうび攻撃、ほか
	人形クルル	なし	D	B	D	D	B	B	C	–	ごほうび攻撃、ほか
	チェロ（子供）	なし	B	C	B	C	C	C	C	–	魔剣あしゅたろす、ほか
	シェリー	なし	C	B	C	C	A	C	C	–	ごほうび攻撃、ほか
人間	クレア	なし	B	C	C	D	C	C	C	–	二挺拳銃、ほか
	ランディ	なし	A	D	B	C	D	C	C	–	ヘブン&ヘル、ほか
	ソニア	なし	B	D	B	C	C	B	C	–	ホーリー・S、ほか
	ジオ	なし	A	D	B	C	C	C	C	–	秘技 無影斬
	フェルディナンド	なし	B	D	B	C	C	C	C	–	王さま斬り、ほか
	エトワール	なし	B	C	C	D	C	C	C	–	凶器乱舞、ほか
	モミー	なし	B	D	B	C	D	C	C	–	MMグレネード
	ハマー	なし	B	D	B	C	D	D	C	–	HMグレネード
	ゾルバレフ	なし	A	D	B	C	D	C	B	–	ゾルビー葬り撃、ほか
	バーグ	なし	A	D	B	D	D	D	B	–	こねこねバーグ!
	ポコニャン	なし	C	D	C	D	D	C	C	–	ネコまねき、ほか
	ペコニャン	なし	C	D	C	D	D	C	C	–	ネコまねき、ほか
	ニャンコ	なし	C	D	C	D	D	C	D	[illegible]	エレニャンコ、ほか
	ニャンタ	なし	C	C	C	C	C	C	C	○	エレニャンコ、ほか
	ニャンキ	なし	C	C	C	C	C	C	C	[illegible]	エレニャンコ、ほか
	ニャンチ	なし	C	C	B	C	C	B	B	○	エレニャンコ、ほか
	ニャンノ	なし	C	C	B	C	C	B	B	△	エレニャンコ、ほか
	ニャンゴ	なし	B	C	B	C	C	B	A	△	エレニャンコ、ほか
	スーパーニャンコ	なし	B	C	B	B	B	B	S	△	エレニャンコ、ほか
	ニャンシー	なし	C	D	C	D	D	C	D	○	ネコトマホーク、ほか
	ニャンター	なし	C	C	C	C	C	C	C	[illegible]	ネコトマホーク、ほか
	ニャンキー	なし	C	C	C	C	C	C	C	○	ネコトマホーク、ほか
	ニャンチー	なし	C	C	B	C	C	B	B		ネコトマホーク、ほか
	ニャンノー	なし	C	C	B	C	C	B	B	△	ネコトマホーク、ほか
	ニャンゴー	なし	B	C	B	C	C	B	A	△	ネコトマホーク、ほか
	スーパーニャンシー	なし	B	C	B	B	B	B	S	△	ネコトマホーク、ほか
	兵士	なし	C	D	C	D	D	C	C	△	それなりの攻撃
魔女	アクージョ	なし	B	A	C	C	A	C	B	–	雷系魔法、ほか
	ランラン	なし	A	D	A	C	D	B	B	–	百撃無影脚、ほか
	フォンフォン	なし	S	D	B	C	D	C	B	–	美しきポーズ、ほか
	ニャンニャン	なし	C	B	C	D	B	C	B	–	回復&風系魔法、ほか
	マージョリー	なし	B	A	C	C	A	C	B	–	魔系魔法、ほか
	ガオ	なし	A	D	A	C	D	B	B	–	百撃無影脚、ほか
	クロウディア	なし	B	D	B	B	C	B	B	–	美しき剣技、ほか
	ミャオ	なし	C	B	C	D	B	B	B	–	回復&炎系魔法、ほか
人形	ビリー	炎2	C	B	C	C	B	C	D	–	炎系魔法
	テル	地2	C	C	B	C	C	B	D	–	そら行け矢、ほか
	キッド	風2	B	D	B	C	C	C	D	–	急進総身斬、ほか
	シャルテ	聖2	C	B	D	D	B	B	D	–	聖&回復系魔法
	テラ	魔2	C	B	C	D	B	C	D	–	魔系魔法、デス
	コロ	雷2	B	D	B	B	C	B	D	–	雷系魔法
	デューク	水2	B	D	B	C	C	C	D	–	りばいあさん、ほか
	アルバトロス	炎2	B	D	B	C	C	C	D	–	燃えるバズーカ、ほか
	チバ	地2	B	D	A	D	D	B	D	–	旋風、烈風、疾風
	Lくん	雷2	A	D	B	C	D	C	D	–	無限の食欲、ほか
	子レジェム	魔2	D	B	D	D	B	B	D	–	魔&補助系魔法
	レジェム	魔2	C	B	C	C	B	B	D	–	魔&補助系魔法
	フレール	風2	B	D	B	C	C	C	D	–	風系魔法
	フレール成竜	風3	A	D	B	B	B	B	D	–	風系魔法
	ナイトスポーノ	魔3	S	A	A	A	A	A	D	–	さたん・そーど、ほか
モンスター	ぶちドラゴン	なし	B	C	B	C	C	C	C	[illegible]	–
	ぶちファイア	炎	B	C	B	C	C	C	C	◎	–
	ぶちアイス	水	B	C	B	C	C	C	C	[illegible]	–
	ぶちサンダー	雷	B	C	B	C	C	C	C	◎	–
	ぶちアース	地	B	C	B	C	C	C	C	[illegible]	–
	ぶちダーク	魔	B	C	B	C	C	C	C	◎	–
	スーパーぶち	なし	B	C	B	B	B	B	B	[illegible]	ミラクルバリア
	ドラゴン	なし	S	C	B	B	B	C	B	○	ブレス
	ファイアドラゴン	炎2	S	C	B	B	B	C	B	[illegible]	ファイアブレス
	アイスドラゴン	水2	S	C	B	B	B	C	B	○	クールブレス
	ウインドドラゴン	風2	S	C	B	B	B	C	B	[illegible]	ウィンドブレス
	サンダードラゴン	雷2	S	C	B	B	B	C	B	[illegible]	サンダーブレス
	アースドラゴン	地2	S	C	B	B	B	C	B	[illegible]	フラワーブレス
	ダークドラゴン	魔2	S	B	A	B	B	B	A	○	メテオブレス
	ドラゴンフレア	炎3	S	B	A	B	B	B	A	△	ファイアブレス
	リヴァイアサン	水3	S	B	A	B	B	B	A	△	クールブレス、ほか
	ラドン	風3	S	B	A	B	B	B	A	△	ウィンドブレス
	ティアマット	雷3	S	B	A	B	B	B	A	△	サンダーブレス
	ヤマタノオロチ	地3	S	B	A	B	B	B	A	△	フラワーブレス
	ホワイトドラゴン	聖2	S	B	B	B	A	B	A	△	セイントブレス
	ドラゴンゾンビ	魔3	S	B	A	C	B	C	S	△	メテオブレス、ほか
	バハムート	聖3	S	A	S	A	A	A	S	△	セイントブレス、ほか
	オオカミ男	地	C	D	C	D	D	C	C	[illegible]	–
	ワーウルフ	風2	B	D	C	D	D	C	B	○	–
	送りオオカミ	聖2	B	D	C	D	D	C	B	○	–

種族	キャラ名	属性	HP	SP	攻	防	賢	速	LV	仲	特技
モンスター	アークデーモン	魔3	B	D	B	C	C	B	A	[illegible]	–
	ベイオウルフ	炎3	B	D	B	C	C	B	A	○	ヨッパライ
	ダイナソー	地	B	D	B	C	D	C	C	[illegible]	暴飲暴食
	ベヒモス	魔2	A	C	B	C	D	C	B	○	暴飲暴食、ほか
	ケルベロス	炎3	A	C	B	B	C	C	A	[illegible]	暴飲暴食、ほか
	グリフォン	風	C	C	C	D	C	B	C	○	–
	ホワイトウインド	聖	C	B	C	D	B	B	C	[illegible]	–
	キメラ	水2	B	B	B	C	B	B	B	○	–
	コカトリス	地2	B	B	B	C	B	B	B	[illegible]	マヒマヒ
	フェニックス	炎3	B	B	B	C	B	A	A	○	きゃろる
	ナイトメアン	魔	B	C	B	C	C	D	C	[illegible]	オヤスミナサイ
	ゴーレム	地	A	C	B	C	C	D	C	○	ヨッパライ
	アイアンゴーレム	雷2	B	C	A	B	B	C	B	[illegible]	くっさい息
	ファイアゴーレム	炎2	A	C	A	C	B	C	B	○	くっさい息
	ファラオ	聖3	S	B	A	B	A	C	A	[illegible]	マヒマヒ
	Bee子	風	C	C	C	D	C	B	C	○	–
	Boo子	地	C	C	B	D	C	B	C	[illegible]	–
	Beeプリンセス	聖2	C	C	B	C	C	B	B	○	–
	Beeクィーン	水2	C	B	B	D	B	B	B	[illegible]	–
	べるぜばぶ	魔3	B	C	A	C	B	A	A	○	デス
	夜の蝶	雷3	B	B	B	C	A	A	A	[illegible]	オヤスミナサイ
	ボボ	水	A	C	C	D	C	C	B	○	ビッグウェーブ
	ブブ	炎	S	C	B	C	C	C	A	[illegible]	ビッグウェーブ
	べべ	雷2	S	C	B	C	C	C	A	○	ビッグウェーブ
	川のぬし	水3	S	C	A	B	B	B	S	△	ビッグウェーブ、ほか
	海のぬし	聖3	S	B	B	B	B	B	S	△	ビッグウェーブ、ほか
	マーメイド	水	C	B	C	D	B	C	C	[illegible]	–
	セイレーン	雷2	C	B	C	C	A	B	B	○	–
	アリエル	聖3	C	B	B	C	A	B	A	[illegible]	–
	リトルマーメイド	魔3	B	B	B	C	A	B	A	△	やかん、ド忘れ、ほか
	おばけです	魔	C	C	C	D	C	B	C	[illegible]	やかん
	おばけなり	聖	C	C	B	D	C	B	C	[illegible]	たらい
	おばけですか?	雷2	B	B	B	D	B	B	B	[illegible]	マヒマヒ
	おばけですよ!	炎2	B	B	B	D	B	B	B	○	ヨッパライ
	おばけでした。	水3	B	B	B	C	B	B	A	△	ド忘れ、ほか
	エリンギャー	地	C	D	C	D	D	C	D	○	–
	ねむりキノコ	水	C	D	C	D	C	C	C	[illegible]	オヤスミナサイ
	どくキノコ	風	C	D	B	C	D	C	B	○	ポイズン
	またんご	炎2	C	C	B	C	C	C	B	[illegible]	–
	トリュフ	聖3	B	C	B	C	C	B	A	△	ド忘れ、ほか
	ゼリー	地	C	D	C	D	D	D	D	[illegible]	–
	ゼリフィッシュ	水	C	D	C	D	D	D	C	○	–
	ゼリーボム	炎	B	D	B	D	D	C	C	[illegible]	–
	まじっくゼリー	魔2	C	B	D	D	B	C	B	○	–
	ゼリーメタル	地3	D	C	B	D	C	A	A	△	–
	れぎおん	雷3	B	B	A	B	B	S	A	△	ド忘れ、ほか
	いたずらギツネ	地	C	D	C	D	D	C	C	[illegible]	–
	ナインテール	風2	B	C	B	C	B	B	A	○	–
	スフィンクス	聖3	B	B	B	C	A	B	A	[illegible]	–
	イノチウムとかげ	地	B	D	B	C	C	C	B	○	–
	サラマンダー	炎	A	C	B	C	C	C	A	[illegible]	–
	まるまじろ	聖	B	D	B	B	C	C	B	○	–
	あんきろ	魔2	A	C	B	C	C	B	A	[illegible]	–
	ドラゴンもどき	風2	A	C	A	C	C	B	A	○	ウィンドブレス
	竜王もどき	水3	S	C	A	B	B	B	S	[illegible]	クールブレス
	カヘル	水	D	D	C	D	D	D	D	◎	–
	どくカヘル	水	C	D	C	C	D	C	C	[illegible]	ポイズン
	もうどくカヘル	水2	C	D	B	C	C	C	B	○	バイオハザード
	メタルカヘル	雷2	D	D	B	S	C	A	A	[illegible]	–
	ケンタウルス	水3	A	B	A	B	B	A	S	△	ヨッパライ
	ルシファー	魔3	A	B	A	B	B	B	S	△	デス、はるまげどん
	フェアリー	聖	D	B	D	C	B	B	C	◎	–
	シルフ	風2	C	B	C	C	A	A	B		–
	ぱぴよん	水3	C	A	C	B	A	A	A	○	ヨッパライ
	キュベレー	風3	B	A	B	B	A	A	S	[illegible]	オヤスミナサイ
	さぼさぼ	炎	D	D	A	B	D	C	C	○	–
	いがいが	水2	C	D	A	B	D	C	B	[illegible]	–
	ちくちく	魔2	C	D	A	B	D	C	B	○	ポイズン
	とげとげ	風2	C	D	A	B	D	C	A	[illegible]	オヤスミナサイ
	いが忍法さぼさぼ	地3	B	D	S	A	C	B	S	○	マヒマヒ
	イーグル	風	C	C	C	D	B	A	C	[illegible]	–
	火の鳥	炎2	C	C	B	C	B	A	B	○	–
	ガルーダ	地2	C	C	B	C	B	A	B	[illegible]	–
	ケツァルコアトル	聖3	B	B	B	C	A	S	A	○	–
	GUY骨	魔	C	D	B	C	D	C	C	[illegible]	–
	ガイコツBOY	魔	B	D	B	C	D	B	B	○	–
	ガイコツMAN	魔	B	D	B	C	D	B	B	[illegible]	–
	SUPER骨々	魔2	B	D	A	B	D	B	A	○	–
	HYPER骨太	魔2	B	D	A	B	D	B	A	[illegible]	ヨッパライ
	骨々ロック	魔3	A	D	A	B	C	A	S	○	デス
	Jack	聖3	A	D	A	B	C	A	S	△	デス、はるまげどん

リストの見方

【キャラ&モンスターリスト】：属性…キャラの魔法属性／各能力値（HP・SP・攻・防・賢・速）…各能力値の上がりやすさ。S（大）→D（小）の5段階評価／LV…レベルの上がりやすさ／仲…戦闘後、仲間になる確率。◎（高い）・○（やや高い）・△（低い）の3段階評価／特技…キャラが覚えるおもな特技。



まんが／大阪府　飛鷹みさきさん

PS2

BLOOD THE LAST VAMPIRE<上・下巻>

●発売日／2000年12月21日●価格／各¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC2（166KB以上）

c2000 Sony Computer Entertainment Inc.／©Production I.G

4つのメインストーリーを上・下巻あわせて攻略!

「やるドラ」最新作『BLOOD』は、「ブラッドサーチシステム（BSS）」の採用や、上下巻に分かれたストーリーなど、従来のシリーズにはないスケールの大作。今回の付録では、そんな『BLOOD』のメインとなる4つのシナリオを完全攻略。オススメチャートに加え、チャート中に登場する全BSSのタイミングも紹介するぞ。また、下巻から始めた人のために「大岡レポート」の進め方も各編の欄外に掲載しているので、こちらも要チェックだ!

CHECK 下巻はBLOODレベルに注意しよう!

BSS失敗や、特定の選択肢を選ぶことで加算されていく「BLOODレベル」。通常は、このレベルが高すぎるとバッドエンドに分岐するが、下巻ではシーンによって一定以上の値が必要になる場合（各編参照）があるので注意してほしい。

◀画面下部のバーが、オレンジならレベル60、赤なら80。空サーチなどで調整しよう

灯子編 ■全エピソード中、クリアが一番楽なシナリオ

●上巻 2つの分岐ルートに注意

終盤にある教会シーンでの連続BSS（8、9）以外は、とくに難しいところはない灯子編。シーン2の交差点での出会いから、灯子のご機嫌をとるような選択肢を選んでいけば問題はないだろう。また、シーン5では、2つのルート（A、B）に分岐するが、最終的な結末はどちらも同じだが、ルートBのほうがリスクは高くなっている。達成率を上げたい人は、両方のルートをプレイすることをオススメするぞ。

●下巻 灯子の部屋での行動に注意!

下巻での注意点は2つ。1つは、シーン12の灯子の部屋（ベッドに何者かが寝ている部屋）。ここで「部屋を出る」以外を選択すると、即バッドエンドになるぞ。また、BSS46の時点でBLOODレベルが80以上～100未満でないと、サーチに成功してもバッドエンドに分岐する。カッツの部屋に入る前に空サーチをして、調整しておくように!

1 自宅
「答えない」
▼
「僕は気に入っている」
▼

2 交差点
「——寒い——」
▼
「ありがとう」
▼
挨拶する
▼
ロングの子が好み
▼
「ありがとう」
▼
「うん」
▼
BSS1「なんで知っているの?」
▼
BSS2「はなしてよ!」
▼
「いや、そんなことないけど」
▼
「どうしてって言われても…」
▼

3 BLOOD
BSS3「馴れてないから」
▼
「女の子と二人きりに」
▼
「お腹がすいているように見えたのかな」
▼
「甘い——」
▼
「そうかな」
▼
「なんでそれを」
▼
「あの日?」
▼

4 過去
「恐いと思った」
▼
「僕がやったの?」
▼
「強くなんてなりたくない」
▼

5 BLOOD
「僕の口には合わなかった」
▼
話す
▼
ルートA・Bへ分岐

ルートA

5
「嫌な気分だった」
▼
BSS4「あ、大丈夫だよ」
▼

6 電車
「え?」
▼
「悪いけど——」
▼

7 公園
BSS5 灯子から離れる
▼
「君が…怖いんだ」
▼
「変わるって——?」
▼

ルートB

5 BLOOD
「——」
▼
BSS4「あ、大丈夫だよ」
▼
BSS6「あの…」
▼
「灯子さんは——」
▼
「——」
▼

8 自宅
「そっと入る」
▼
BSS7「なに見てるの?」
▼
「——」
▼
「そんなこと、どうだっていいよ」
▼
居間に戻る
▼

9 教会
BSS8「離して!」
▼
BSS9「やめてよ!」
▼

10
BSS40「いらないよ」
▼
BSS41「この土地——」
▼

11
BSS42「そうだね——」
▼

12 地下基地
「父さん、ここは?」
▼
BSS43「こんなところに——」
▼
BSS44 正夫から離れる
▼
「まっすぐだ」
▼
部屋を出る
▼
「左だ」
▼
BSS45「僕は何をしようと…」
▼
「僕の意思?」
▼
「小夜……!」
▼
BSS46「!」
▼
横に飛ぶ
▼
BSS47 小夜に刀を投げる
▼
灯子編エンディング

BSSサーチポイント

BSS1「なんで知っているの?」
灯子のセリフ、「あなた……人を殺した夢、見たことある?」中にサーチ。灯子がアップになった直後でも間に合うぞ。

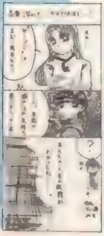
BSS2「はなしてよ!」
灯子のセリフ、「行きましょう」中にサーチ。灯子が主人公の腕を引っ張るシーンへ切り替わるのを目安にしよう。

BSS3「馴れてないから」
灯子のセリフ、「どうかしたの?」中にサーチ。目立たないセリフなので、集中していないと聞き逃しやすい。注意しよう!

BSS4「あ、大丈夫だよ」
灯子のセリフ、「眠くなったの?」中にサーチ。主人公が目を閉じて、画面が真っ暗になってからでも大丈夫。

BSS5 灯子から離れる
灯子のセリフ、「あなた……おいしそう」中にサーチ。灯子が2回目に主人公を抱きしめたときがサーチポイントだ。

BSS6「あの…」
小夜のセリフ、「間に合ったようだな」のあとにサーチ。セリフのあと、小夜の仲間が賈手の死体を引きずり出してからでもOK。



まんが／千葉県 草尾[illegible]樹さん

大岡レポートオススメルート
【灯子編】少年は神田へ～→少年は神田で～→少年は慌てて～→少年はそこで灯子に～→二人はまだ店の中に～→下巻スタート（BLOODレベル60）／普通に上巻をクリアするよりも、BLOODレベルが高い状態で開始できる。下巻のクリアだけに専念したい人は、あえて大岡レポートからプレイするのも手だ。

究明編

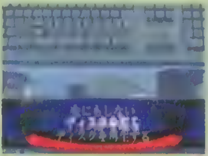
■物語の真相が明らかになるが、高難度のBSSが多いぞ！

●上巻／教会シーンでの連続BSSに気をつけよう

注意ポイントは、終盤のシーン8の教会のみ。BSSサーチのタイミングがわかりにくいので、シーンの冒頭でセーブしておこう。

●下巻／BLOODレベルに要注意！

謎のルポライター大岡が登場する唯一のシナリオが、この究明編。シーン11の彼の部屋から脱出する際、「飛び降りる」を選択した時点でBLOODレベルが70以上、シーン14でカッツと対峙するときもレベルが80以上必要になる。ただ、地下基地内でディスクを取っておくと、BLOODレベルがMAXになってもバッドエンドにならないぞ（灯子編、闇の王編も共通）。



◀攻略のポイントとなる、「ディスク」。再生するのではなく、キチンと取ろう

究明編上巻

シーン	選択・BSS
1 自宅	答える
	BSS⑩「なに？」
	「神田まで行くよ」
	BSS⑪「この鈴は…」
2 坂道	BSS⑫空を見上げる
	「そういえば財布を忘れたような」
	BSS⑬「取りに戻るか」
	BSS⑭「！！」
3 地下鉄	「でも今は人混みの方が落ち着く」
	BSS⑮「！！」
	左を見る
	BSS⑯「聞こえたのは男の声だ」
4 交差点	「……寒い……」
	BSS⑰少女の姿を探す
	右を見る
	BSS⑱「行ってみよう」
	「右に曲がってみよう」
4	BSS⑲「！！」
5 過去	「恐いと思った」
	「僕じゃない！」
6 夜の街	「夜が好きだ」
	BSS⑳「なんだろう？」
	「気持ち悪い」
7 自宅	そっと入る
	BS㉑「誰だろう」
	「——」
8 教会	BSS㉗「離して！」
	BSS⑨「やめてよ！」
	BSS㉒「……逃げなきゃ」
	「……物置に隠れよう」
	BSS㉓「うわぁ！」

究明編下巻

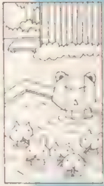
シーン	選択・BSS
9 記憶	BSS㊽小夜にしがみつく
	「う……うん」
9	「僕はあの声に怯えた……」
10 渋谷	「僕は何をしてるんだ……」
	「僕は……戻りたい」
	BSS㊾「戻れない……」
	「そうだね……」
	「そうかもしれない」
	「違う……！」
	「あの声だけが唯一の救いかもしれない」
11 大岡の部屋	引き出しを開けてみる
	写真を見てみる
	「黒いテープだ」
	飛び降りる
12	BSS㊶「この土地……」
13	BSS㊿「僕のせいなの？」
14 地下基地	「……」
	BSS㊹正夫から離れる
	「左だ」
	「ディスクを取る」
	「左だ」
	部屋を出る
	「左だ」
	BSS㊺「僕は何をしようと…」
	「僕の意思？」
	「カッツ！」
	横に飛ぶ
	BSS㊼小夜に刀を投げる
15	BSS51離れる！
	究明編エンディング

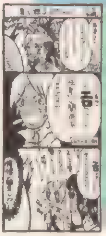
BSSサーチポイント

BSS7「なに見てるの？」 父親のセリフ、「そそそろお腹も空いた～」の後半部分でサーチ。画面が母親のアップに切り替わった時点がギリギリなので覚えておこう。	**BSS8「離して！」** 主人公のモノローグ、「体の自由が効かない……!!」中にサーチ。灯子編では、直前に「体の自由が……」というセリフがあるので注意	**BSS9「やめてよ！」** 灯子のセリフ「あなたの血を分け与えて……」中にサーチ。灯子の口が開いてから、サーチを開始しても間に合わないぞ。
BSS10「なに？」 主人公のセリフ、「子離れしていない父親って～」の後半部分でサーチ。早すぎると失敗してしまうので、気持ち遅めにサーチしよう。	**BSS11「この鈴は…」** 主人公のセリフ、「お守りみたいなものだしね」中にサーチ。画面が切り替わり、鈴がアップになったら、サーチを開始しよう。	**BSS12 空を見上げる** 主人公のモノローグ、「ちょっとしたことから僕は～」中にサーチ。制服の高校生の一団とすれ違ったあとがサーチタイミングだ
BSS13「取りに戻るか」 主人公のモノローグ、「いけない、忘れたみたいだ」中にサーチ。直前の選択肢からサーチポイントまでの時間が短いので注意！	**BSS14「!!」** 主人公のモノローグ、「近所にあんな子～」のあとにサーチ。小夜が歩き出してから、主人公とすれ違う間にサーチしよう。	**BSS15「!!」** 電車の中にいるヘッドフォンをした男（大岡）がアップになったらサーチ、ゲーム中の音量も大きくなるので、目安にしよう。
BSS16「聞こえたのは男の声だ」 電車の中で主人公が左を向いて、画面に瑠璃亜が映った直後にサーチ。直前のBSS15との間隔が短いので気をつけよう。	**BSS17 少女の姿を探す** 横断歩道で、主人公が立ち上がろうと顔を上げたときがサーチポイント。セリフがないので、画面の動きに注目しよう。	**BSS18「行ってみよう」** 主人公のセリフ、「……鈴が鳴った」のあとにサーチ。次のセリフ「なんだろう～」が始まった直後でも間に合うぞ
BSS19「!!」 主人公のセリフ、「なんだったんだ？　あれは……」中にサーチ。主人公の顔がアップになるので、目安にしよう。	**BSS20「なんだろう？」** 主人公のモノローグ、「いつ頃からか～」の後半部分でサーチ。セリフが終わってからでは間に合わないぞ。	**BSS21「誰だろう」** 風呂場の栓を抜く画面が映って、水の流れる音がしたらサーチ。セリフはないが、画面がハッキリと切り替わるのでわかりやすい。
BSS22「……逃げなきゃ」 主人公が窓ガラスを割って、外へ転がり出た瞬間にサーチ。サーチのタイミングが一瞬のため、非常にわかりにくい。画面に集中しよう！	**BSS23「うわぁ！」** 主人公が灯子を見上げる視点になり、彼女が一歩踏み出したらサーチ。これもかなりわかりにくいので、見逃さないように。	**BSS24「関わらない方がいいかもしれない」** ヘッドフォンの男（大岡）が線路の上で振り返り、顔がアップになったときにサーチ。画面が切り替わるのをしっかり待とう。
BSS25 声をかけてみる 主人公のモノローグ、「でも行き先はまだ教えてくれない」中にサーチ。瑠璃亜の全身が映る瞬間を目安にしよう。	**BSS26「……うん」** 瑠璃亜のセリフ、「遊びに行こ」中にサーチ。「吸血鬼の本」購入時（瑠璃亜編）なら、直後の主人公のセリフ「……なに？」中でもOK。	**BSS27「離して！」** 灯子のセリフ、「さぁ……母さんと一緒に～」中にサーチ。状況的にはBSS8と同じだが、究明編では灯子のセリフが違うので注意。

大岡レポートオススメルート

【究明編】少年は神田へ～→少年は神田で～→少年は慌てて～→少年は一人だった→下巻スタート（BLOODレベル50）／上巻の行動同様、瑠璃亜＆灯子のどちらも相手にしないように進めていこう。最初の選択で「少年は現れなかった」を選ぶと最短で究明編ルートが確定するが、その場合はBLOODレベルが稼げないので注意しよう。





まんが／滋賀県　仙蛙さん

闇の王編

■「BLOOD」の本編ともいえるメインエピソード

●上巻／ほかのシナリオに分岐しやすいので注意しよう

闇の王編のみのエピソードは終盤のシーン11だけ。序盤～中盤で選択を間違えると、ほかのシナリオに分岐してしまうので、チャートどおりに行動しよう。ポイントは、瑠璃亜と灯子に対して、どっちつかずの行動をとることだ。

●下巻／地下基地内での行動回数がカギとなるぞ

ほぼ究明編と同じだが、BSS㊹のあと、地下基地内を移動するシーンに注意。瑠璃亜の部屋に行く前に2つ以上の部屋に寄ってしまうと、バッドエンドになってしまうのだ。確実にクリアしたい場合は、チャート以外の行動は厳禁。また、BSS㊸、㊹はともにタイミングがわかりにくいので、先にサーチポイント攻略を読んでBSSのタイミングを覚えておこう。

闇の王編上巻

シーン	行動
1	答える
2 坂道	BSS⑫空を見上げる
	神田に行こう
3 地下鉄	「でも今は人混みの方が落ち着く」
	BSS㉔「関わらない方がいいかもしれない」
4 交差点	「――寒い――」
	「え？」
	怪しむ
	なんだか馴れ馴れしい
	「――」
	「うん」
5 コンビニ	BSS㉕声をかけてみる
	「僕、用事あるんだけど」
6 アパート	「そ、そうだね」
	「……」
	「あの制服の子…」
7 過去	「恐いと思った」
	「瑠璃亜が知るわけないか」
	「僕じゃない！」
8 アパート	「あの声が支えになってた」
	BSS㉖「……うん」
9	「静かなところがいいな」
10 自宅	そっと入る
	BSS⑦「なに見てるの？」
	「――」
	「そんなこと、どうだっていいよ」
	居間に戻る
11 教会	BSS⑧「離して！」
	BSS⑨「やめてよ！」
	BSS㉘「そんなの嘘だ！」
	血を飲む
	できない

闇の王編下巻

シーン	行動
12 記憶	BSS㊽小夜にしがみつく
	「う……うん」
	「僕はあの声に怯えた……」
13 渋谷	「僕は何をしてるんだ……」
	「僕は……戻りたい」
	BSS㊾「戻れない……」
	「そうだね……」
	「そうかもしれない」
	「違う――！」
	「あの声だけが唯一の救いかもしれない」
	BSS㊾「瑠璃亜に会えてよかった」
	「瑠璃亜――」
	「力が……ほしい」
	泣く
14 桜ヶ丘団地	「僕はここを知っている……！」
	「何を言えばいいのだろう」
	左側の下を見る
	BSS㊶「この土地……」
	「……」
15 地下基地	BSS㊷「そうだね……」
	「父さん、ここは？」
	BSS㊸「こんなところに……」
	BSS㊹正夫から離れる
	「左だ」
	ディスクを取る
	「まっすぐだ」
	BSS㊸「あれは……」
	BSS㊹「父さんの……」
	「父さん――」
	駆け寄る
	BSS㊺「僕は何をしようと」
	「僕の意思？」
	「闘って道を開くんだ――！」
	闇の王編エンディング

BSSサーチポイント

BSS28「そんなの嘘だ！」
灯子のセリフ、「覚えているでしょう？」中にサーチしよう。タイミングは、灯子が一歩近づいて主人公に声をかけるときだ。

BSS29「うん」
主人公のセリフ、「……行かないよ」中にサーチ。意外にあっさりと言ってしまうセリフなので、聞き逃さないように。

BSS30「瑠璃亜……」
瑠璃亜のセリフ「もうあたしには関係ない～」中にサーチ。前のセリフまでと声のトーンが違うので、わかりやすいだろう。

BSS31「好きなの、そういうの？」
主人公のセリフ、「吸血鬼の本？」中にサーチ。セリフがかなり短いので、聞き逃さないようにしよう。

BSS32「吸血鬼、好きなんだ」
瑠璃亜のセリフ、「どうして？」中にサーチ。直前の選択肢からの間隔が短いので、忘れずにサーチしよう。

BSS33 行く
瑠璃亜のセリフ、「おいでよ」中にサーチ。セリフが短く、バックの音に消されて聞こえにくいのでタイミングが難しい。テキストに注目。

BSS34「……」
主人公のセリフ、「え……？」中にサーチ。これもタイミングが難しい。瑠璃亜の手が主人公の手に触れた瞬間にサーチしよう。

BSS35「え？」
瑠璃亜のセリフ、「おいしい……」中にサーチ。つぶやく程度の非常に小さい声なので注意。テキストの表示をONにするとわかりやすいぞ。

BSS36「瑠璃亜のところに戻ろうか」
鈴の音が聞こえて、主人公が振り返るところでサーチ。鈴のアップから画面が変わったら、すぐ△ボタンを押せばOKだ。

BSS37「そんなにくっつかないでよ」
瑠璃亜のセリフ、「なんでこんなに～」中にサーチ。瑠璃亜が画面に登場してからでも十分間に合うぞ。

BSS38「ぼ、僕も…」
瑠璃亜のセリフ「本当に分かり合えそうな～」中にサーチ。ただし、瑠璃亜の関心度が4以下の場合、「あたし、あんた～」に変化。

BSS39 瑠璃亜を抱く
瑠璃亜のセリフ、「あんたの生命が……」中にサーチ。ただし、瑠璃亜とのキスイベントが発生してないとサーチに成功しても分岐しない。

BSS40「いらないよ」
灯子のセリフ、「欲しいの…？」の直後にサーチ。灯子の顔がアップになった直後にサーチすればOKだ。

BSS41「この土地……」
正夫のセリフ、「私にとって、すべてはこの土地から～」の終了直前にサーチ。画面を目安にするなら、正夫が両手を掲げるあたりだ。

BSS42「そうだね……」
正夫のセリフ、「考えてみれば～」の終了直前でサーチ。セリフが長く、主人公も正夫も画面上に映らないので、テキストを目安にしよう。

BSS43「こんなところに……」
正夫のセリフ、「ここは第二次大戦末期～」の終了直前にサーチ。正夫が「地下基地～」と言うあたりでサーチを開始しよう。

BSS44 正夫から離れる
大きなドアの前で、正夫が微笑んだらサーチ。セリフはないが、正夫の顔がアップになったらすぐにサーチすればOKだ。

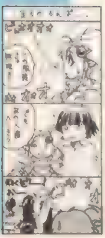
BSS45「僕は何をしようと…」
灯子のセリフ、「邪魔する者を消してしまえばいいわ」の直後にサーチ。画面に灯子の姿がないので、テキストを目安に。

BSS46「！」
小夜のセリフ、「目を覚ますんだ！」中にサーチ。直前の選択肢を「カッツ」に変えれば、このBSSは発生しない(どちらもクリア可能)。

BSS47 小夜に刀を投げる
主人公が、小夜の刀を持って立ち上がった瞬間にサーチ。非常に受け付け時間が短いので、立ち上がり始めたら△ボタンを押そう。

BSS48 小夜にしがみつく
主人公が、貫手に放り出されたあとのセリフ、「あ…あれは…」の直後にサーチ。主人公の視点で、小夜の足が近づいてきたあたりが目安だ。

※BSSサーチポイントは、ピンク色が上巻、黄色が下巻に登場することを表します。



まんが／千葉県　彩軌彼方さん

大岡レポートオススメルート
【闇の王編】少年は神田へ～→少年は神田で～→少年はうずくまった～→少年は声をかけた少女と～→二人は遊園地に～→少年は瑠璃亜と～→少年はいい雰囲気～→下巻スタート（BLOODレベル30）／やはり、どっちつかずの行動がポイント。ちなみに、最後から2つ目の選択肢で、「少年は瑠璃亜と～」を選ばないと、灯子編へと分岐してしまうので注意しよう。

瑠璃亜編

■通常とは違う展開の瑠璃亜とのラブストーリー

●上巻／瑠璃亜の好感度を稼ぐのがクリアのポイント

ほかのシナリオと異なり、瑠璃亜編には特殊なパラメータ、「瑠璃亜の関心度」が設定されている。これは特定の選択肢（★の付いたもの）を選ぶごとに＋1されていく。この関心度がシーン11の公園の時点で＋6以上ないと、最終的にバッドエンドに分岐してしまうのだ。なお、チャートどおりにプレイしていくと＋8になるぞ。

●下巻／2つの結末に注意！

瑠璃亜編には、真・瑠璃亜編と瑠璃亜編の2つの結末が用意されている。この2つを分けるポイントは、シーン17。ここで「出来る限り瑠璃亜と～」を選択すると、シーン18がカットされ、瑠璃亜編の結末を迎えることになる。また、上巻で〝吸血鬼の本フラグ（吸血鬼の本を買って瑠璃亜に渡している）〟、〝ママさん好感度フラグ（渋谷のオカマバーで「止めてくださいお姉さん」→「はい」と選択）〟が成立していないと、強制的に瑠璃亜編の結末へ分岐してしまうので注意してほしい。

シーン	選択
1 自宅	答える
	BSS⑪「なに？」
	「神田まで行くよ」
2 坂道	BSS⑫空を見上げる
	「そういえば財布を忘れたような」
	BSS⑬「取りに戻るか」
	BSS⑭「！！」
3 地下鉄	「でも今は人混みの方が落ち着く」
	BSS⑮「！！」
	左を見る
4 交差点	BSS㉙「うん」
	「参考書買いたいんだ」
5 書店	★BSS㉚「瑠璃亜……」
	BSS㉛「好きなの、そういうの？」
	「興味あるんだ」
	BSS㉜「吸血鬼、好きなんだ」
	「会いたくはないな」
	「かまわないけど」
	「恐ろしいものだ」
6	★BSS㉝行く
	「……そうじゃないけど」
6 遊園地	BSS㉞「……」
	「恥ずかしい」
	BSS㉟「え？」
	BSS㊱「瑠璃亜のところに戻ろうか」
	★「うん」
	★「聞きたいことがあって」
7 アパート	「そ、そうだね」
	「――」
	★「一人で寂しくない？」
8 過去	「恐いと思った」
	「瑠璃亜が知るわけないか」
	「僕じゃない！」
9 アパート	「あの声が支えになってた」
	「怖いよね」
	「いいよ」
	BSS㉘「……うん」
10 夜の街	★BSS㊲「そんなにくっつかないでよ」
	「へんなところは嫌だよ」
	「やめてください、お姉さん！」
	「は、はい」
	「う……うん」
10	「うん」
	★「なにしてるの？」
11 公園	「いいよ、そんなお礼なんて」
	傷の原因
	★BSS㊳「ぼ、僕も……」
	話してみた
	「怖くて震えてくるんだ」
12 自宅	「ただいま」
	BSS⑦「なに見てるの？」
	「――」
	「そんなこと、どうだっていいよ」
	居間に戻る
13	BSS㊴瑠璃亜を抱く
瑠璃亜編下巻	
14	BSS55「今なら逃げられる……」
15 桜ケ丘団地	「そうだね」
	「どうして翼手になったの？」
	BSS56「弱いって――？」
	BSS57「瑠璃亜……」
	BSS58「どんな人だったの？」
	瑠璃亜を抱く
	「瑠璃亜と一緒にいられるのなら」
16 路	「我慢して！」
	BSS59「瑠璃亜！」
17	逃げ出す
18 アパート	マッチを見る
	BSS60「ママさんなら――」
19 桜ケ丘団地	BSS61瑠璃亜から離れる
	BSS62瑠璃亜に駆け寄る
	BSS63瑠璃亜をかばう
真・瑠璃亜編エンディング	

BSSサーチポイント

BSS49「戻れない……」
主人公のモノローグ、「僕はまだ人間でいたいんだ……」の終了直前にサーチ。直前で選んだ選択肢によって、セリフが異なるので注意。

BSS50「僕のせいなの？」
電車から降りて、4つ目の町のCG（左下に「沖縄そば」の看板あり）表示直後にサーチ。3つ目のCGからサーチを開始してもOK。

BSS51 離れる！
灯子のセリフ、「あなたは私の中で～」中にサーチ。灯子が主人公を抱いて、首筋に口を近づけたら準備しておこう。

BSS52「瑠璃亜に会えてよかった」
トンネルを主人公と瑠璃亜が並んで歩くシーンでサーチ。上巻での回想シーンが流れたあとがサーチ開始の目安だ。

BSS53「あれは……」
通路に落ちている上着が画面に映ったらサーチ。受け付け時間が短く、かなり遠くからの視点なので、画面に集中しよう。

BSS54「父さんの……」
主人公が、正夫の上着を手に取った瞬間にサーチ。BSS53から連続しているので注意しよう。このポイントも受け付け時間が短いぞ。

BSS55「今なら逃げられる…」
目を覚ました主人公が、うつむいた瞬間にサーチ。主人公が目を覚ますのは、過去の回想が終了したあとだ。覚えておこう。

BSS56「弱いって……？」
瑠璃亜のセリフ、「自分が弱かったから……」中にサーチ。直前の「どうして翼手に～」から連続するセリフなので気をつけよう。

BSS57「瑠璃亜……」
瑠璃亜のセリフ、「――あんたがいてくれるから～」中にサーチ。上巻で瑠璃亜の傷の原因を聞かないと、セリフが「いいよ～」に変化。

BSS58「どんな人だったの？」
瑠璃亜のセリフ、「……うん」中にサーチ。瑠璃亜編と真・瑠璃亜編に分岐する、重要なBSS（成功すると真・瑠璃亜編へ）だ。

BSS59「瑠璃亜！」
額から血を流した主人公が、顔を上げるときにサーチ。主人公が顔を上げるシーンは2回あるが、1回目は血が流れていないので注意。

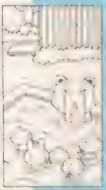
BSS60「ママさんなら……」
主人公のモノローグ、「瑠璃亜……もしかしたら～」中にサーチ。こちらも真・瑠璃亜編のクリアに必須となるBSSなので覚えておこう。

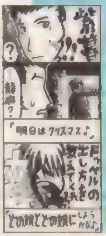
BSS61 瑠璃亜から離れる
小夜のセリフ、「どけ!!」中にサーチ。セリフが短いので、部屋に飛び込んできた小夜が刀の柄に手をかけるのを目安にしよう。

BSS62 瑠璃亜に駆け寄る
瑠璃亜のセリフ、「いっ……いや……!!」中にサーチ。瑠璃亜の表情が変わり、苦しみ始めたら、サーチを開始してもOKだ。

BSS63 瑠璃亜をかばう
小夜のセリフ、「――楽にしてやる」中にサーチ。なお、直前の小夜のセリフ、「どけ」でサーチしてしまうと、バッドエンドになるぞ。

大岡レポートオススメルート
【瑠璃亜編】少年は神田へ～→少年は少女と～→二人は書店に～→二人はある本に～→二人はその本を買った～→少年はそれを渡した～→少年は怪しい所に～→少年は傷のわけを～→下巻スタート（BLOODレベル50、吸血鬼の本＆ママさん好感度フラグ成立）／真・瑠璃亜編のクリア条件を満たしてスタート。瑠璃亜編に行くなら、シーン17は「出来る限り瑠璃亜と～」を選択しよう





まんが／兵庫県　もやし・ザ・伸縮自在さん

PS アイシア

●発売日／2001年2月22日●価格／¥7,800（※）
●メーカー／アトラス
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC（4ブロック）

セカンドプレイにも役立つアイテム&データを総まとめ

人気イラストレーター・七瀬葵さんが描くキャラクターと、王道的なジュブナイルストーリーが魅力のRPG『アイシア』。ここでは、データ総まとめ編と称して、ゲームに登場する全アイテム&全フォーム、そして31種類の魔弾のデータを完全紹介するぞ。これからゲームを始める人も、2周目に挑戦する人も、ぜひ参考にしてほしい。

▶ゲームの進行上、イベントが終了したら二度と行けなくなる場所も多いのでアイテムの取り逃しには注意しよう。

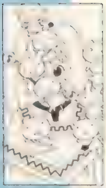
アイテム編

全アイテムの、入手可能な場所や効果をカテゴリー別に紹介！

アイテムのなかには、特定のジャームからしか入手できないレアな物（表中で名称の先頭にJの文字が付いた物）もあるので、チェックしておこう。

	名称	値段	入手場所	効果
銃カスタムパーツ	ガンナーズ	40	イオピロスの村（2章）	STR+24
	スナイパーズ	50	イオピロスの村（2章）	STR+40
	カスタムグランツ	――	イオピロスの塔	STR+52
	デュオシュート	――	J／大噴火ガメ	STR+194 魔弾以外を2連射
	ビルドI	360	カーライルの町	STR+88
	ボルテックス	1300	火竜城への地下通路	STR+144
	シェルブリッド	2000	ユーロリアの街（6章）	STR+170 敵HPの吸収効果
	トロワシュート	2600	ユーロリアの街（6章）	STR+204 魔弾以外を3連射
	CANスチール	――	J／マスタークロス（9章）	STR+124より多くのCANが獲得できる
	クリティヒュート	25000	アルバイジャンの家	STR+80 クリティカルしか出なくなる
	EXPスチール	12000	イオピロスの村（10章）	STR+250 より多くのEXPが獲得できる
	ビルドII	3800	ユーロリアの街（7章）	STR+230
	パワーストライク	8000	神木ドーム	STR+280 翔専用
	ムーンラビット	10000	神木ドーム	STR+268 ルー専用
	クワトロシュート	――	神木ドーム	STR+316 魔弾以外を4連射
	ビルドIII	10000	イオピロスの村（10章）	STR+328 ビルドIIを改良したもの
	ヘビィアームズ	15000	アルバイジャンの家	STR+340
	ファイナルノヴァ	30000	アルバイジャンの家	魔弾以外でときどき敵を1撃で倒す
	MPH	――	イオピロスの村（10章）	STR+370 ルー専用
	プレイオブエレ	――	地下廃墟（10章）	STR+380 翔専用
弓	弓道の弓	――	学校	STR+12 弓道部員が使う弓
	月光族の弓	80	イオピロスの村（2章）	STR+30
	ロンクボウ	200	イオピロスの村（2章）	STR+48
	幻想の弓	――	火竜城	STR+136 召喚系魔弾の威力がアップ
	エルターボウ	300	カーライルの町	STR+58
	マジカルボウ	――	J／量産型ゴウジン（9章）	STR+138 魔弾の威力がアップ
	ダブルスナイプ	4200	ユーロリアの街（7章）	STR+120 2方向同時攻撃ができる
	ヒドラの弓	――	神託所地下	STR+152 3方向同時攻撃ができる
	輝きの弓	3000	ユーロリアの街（7章）	STR+114 敵に狙われにくくなる
	クロスボウ	950	火竜城への地下通路	STR+98
	ハンターボウ	1500	ユーロリアの街（6章）	STR+125 AGI+10
	EXPの弓	5000	神木ドーム	STR+188 より多くのEXPが獲得できる
	ツインドラゴン	6400	イオピロスの村（10章）	STR+164 2方向同時攻撃ができる
	三頭魔犬の弓	――	J／クラッシュビット	STR+96 3方向同時攻撃ができる
	守りの弓	3800	神木ドーム	STR+152 DEF+44
	クルセイダーズ	5600	イオピロスの村（10章）	STR+190
	クレッセントボウ	12000	アルバイジャンの家	STR+198
	エレの聖弓	――	地下廃墟（10章）	STR+220 エレの樹から作られたという弓
	ハーミーの弓	――	――	STR+126 ハーミー専用
	ピエンの魂	――	地下廃墟（10章）	STR+200 ハーミー専用
クロー	フレディの爪	――	学校	STR+20 演劇用の小道具
	ベアークロー	100	イオピロスの村（2章）	STR+38
	コークスクリュー	――	火竜城	STR+142 敵に与えたダメージを一部吸収
	パワーナックル	200	カーライルの町	STR+56
	シザーハンド	800	火竜城への地下通路	STR+104
	ガッデスネイル	4000	神木ドーム	STR+178 DEF+40
	カイザーナックル	1800	ユーロリアの街（6章）	STR+140
	EXPクロー	12000	アルバイジャンの家	STR+188 より多くのEXPが獲得できる
	ロックハンド	――	神託所地下	STR+220 魔弾ロックゴレムの威力がアップ
	G・マクナム	――	神木ドーム	STR+180 ときどき敵を1撃で倒す 攻撃時HPを消費
	ドラゴンファング	10000	イオピロスの村（10章）	STR+240
	エレの神爪	――	地下廃墟（10章）	STR+270 エレの樹の力が宿る爪
剣	スリーピンソード	600	カーライルの町	STR+68 眠りの追加効果あり
	ガリアンズソード	2200	ユーロリアの街（6章）	STR+148 マヒ効果あり
	スワロウテール	3800	ユーロリアの街（7章）	STR+212 AGI+20
	斬龍破砕刀	――	火竜城	STR+170 DEF+30 ドラゴン系の敵に有効
	キングスブレード	12000	イオピロスの村（10章）	STR+264 ときどき敵に毒を与える
	エクスカリバー	――	地下廃墟（10章）	STR+300 戦闘中、1ターンごとにHPが回復
	火竜紋長船	――	――	STR+185 イムル専用
ソウルリング	ガードリング	――	イオピロスの森	DEF+20
	シールドリング	100	イオピロスの村（2章）	DEF+38
	プロテクトリング	200	イオピロスの村（2章）	DEF+52
	アンチパラリング	320	カーライルの町	DEF+60 マヒを無効にする
	回復の指輪	――	地下廃墟（4章）	DEF+85 1歩歩くたびにHPが回復
	ワイドリング	350	カーライルの町	DEF+66
	炎の指輪	660	カーライルの町	DEF+70 フレイ属性
	氷の指輪	920	カーライルの町	DEF+76 スノ属性

	名称	値段	入手場所	効果
ソウルリング	雷の指輪	1200	火竜城への地下通路	DEF+92 ボルト属性
	風の指輪	1600	ユーロリアの街（6章）	DEF+117 エア属性
	土の指輪	3800	ユーロリアの街（7章）	DEF+148 キューブ属性
	幻想の指輪	――	火竜城	DEF+125 召喚系魔弾の威力がアップ
	闘士の指輪	――	黒の間へ続く迷宮	DEF+128 STR+30
	アーティリング	8000	アルハイジャンの家	DEF+140 全属性のダメージを軽減
	プリンセスリング	4800	神木ドーム	DEF+158 女性専用
	ブレスリング	――	神木ドーム	DEF+136 男性専用 パラメータ変化無効
	ソロモンリング	――	神託所地下	DEF+166 男性専用 魔弾の使用不可
	アーマーリング	――	神託所地下	DEF+172 STRが半分になる
	セイントリング	8600	イオピロスの村（10章）	DEF+168 フレイ属性のダメージを軽減
	リンクオブエレ	――	地下廃墟（10章）	DEF+240 全ステータス異常を無効
アクセサリー	風のバンダナ	60	イオピロスの村（2章）	AGI+8
	真赤なスカーフ	80	イオピロスの村（2章）	DEF+12
	勇気のバンデージ	240	イオピロスの村（2章）	STR+16
	ガラスのティアラ	――	黒の間へ続く迷宮	DEF+58 女性専用 ステータス異常にかかりにくくなる
	高速のマント	200	カーライルの町	AGI+16
	護りのピアス	320	カーライルの町	DEF+26
	いばらの腕輪	480	カーライルの町	STR+22
	金色の冠	――	火竜城	DEF+48 男性専用 ステータス異常にかかりにくくなる
	情熱エッチュー	――	神託所地下	STR,DEF AGI+20 男性専用 女性のLAVダウン
	毛皮のコート	1200	ユーロリアの町（6章）	DEF+34
	マジカルケープ	1200	火竜城への地下通路	DEF+36、AGI+18 女性専用
	疾風の帽子	3800	神木ドーム	AGI+28
	七色のブローチ	2400	ユーロリアの街（7章）	DEF+38
	力の腕輪	1800	ユーロリアの街（6章）	STR+25
	ミラクルゴーグル	――	神木ドーム	DEF+72 ステータス異常にかかりにくくなる
	魅惑のガーター	800	カーライルの町	DEF+16 女性専用
	マッハクリスタル	――	神託所地下	AGI+60
	ガードクリスタル	5800	イオピロスの村（10章）	DEF+96
	パワークリスタル	――	地下廃墟（10章）	STR+60
	エレーティア	――	地下廃墟（10章）	STR+60 DEF+120 AGI+40
	王家のペンダント	――	カーライルの町	STR+40 DEF+140 ひかる専用
	約束のペンダント	――	イオピロスの村（10章）	STR+80 AGI+50
アイテム	学食のパン	――	学校	味方1人のHPを小回復
	傷薬	4	学校	味方1人のHPを小回復
	回復薬	12	イオピロスの村（2章）	味方1人のHPを中回復
	長寿薬	120	カーライルの町	味方1人のHPを大回復
	特効薬	500	火竜城への地下通路	味方1人のHPを完全回復
	エレの樹の雫	300	月光の塔	味方全員のHPを小回復
	エレの樹の葉	――	イオピロスの塔	味方全員のHPを中回復
	エレの樹の実	――	黒の間へ続く迷宮	味方全員のHPを大回復
	エレの樹の秘薬	――	イオピロスの塔	味方全員のHPを完全回復
	復活の宝珠	20	イオピロスの村（2章）	味方1人の気絶状態を回復
	毒消し草	6	イオピロスの村（2章）	味方1人の毒を中和
	目覚めの粉	8	イオピロスの村（2章）	味方1人の眠り状態を回復
	ウサギの尻尾	10	イオピロスの村（2章）	味方1人のマヒを解除
	目覚めの鐘	50	カーライルの町	味方全員の眠り状態を回復
	万能薬	50	イオピロスの村（2章）	味方1人のステータス異常を回復
	ケムケム草	200	地下廃墟（4章）	戦闘から100%逃げられる
	光跡	10	イオピロスの村（2章）	ダンジョン内を明るく照らす
	音速の砂時計	――	地下廃墟（4章）	戦闘中、味方1人のAGIがアップ
	力の水	――	地下廃墟（4章）	戦闘中、味方1人のSTRがアップ
	守りの水	――	神木ドーム	戦闘中、味方1人のDEFがアップ
	命の秘薬	――	月光の塔	味方1人の最大HPがアップ
	力の秘薬	――	月光の塔	味方1人の最大STRがアップ
	守りの秘薬	――	イオピロスの塔	味方1人の最大DEFがアップ
	速さの秘薬	――	ヤムヤムの森	味方1人の最大AGIがアップ
	ムスラの結晶	300	ユーロリアの街（7章）	一定時間ジャームが出現しない
	腕試しの鐘	50	火竜城への地下通路	使うとジャームが出現
弾・矢	弓道の矢	――	学校	弓道の弓と一緒に入手
	ソニック弾	20	カーライルの町	銃専用の弾 エア属性
	Hソニック弾	60	ユーロリアの街（6章）	ソニック弾を強化した弾
	ストロング弾	150	神木ドーム	Hソニック弾を強化した弾
	ソニックアロー	10	イオピロスの村（2章）	弓専用の弾 エア属性
	Hソニックアロー	40	火竜城への地下通路	ソニックアローを強化した矢
	ストロングアロー	100	神木ドーム	Hソニックアローを強化した矢



まんが／熊本県 睦月ともさん

©ATLUS/TAMTAM 2001 キャラクターデザイン：七瀬葵

※DISC2枚組、限定デラックスパック¥12,800

フォーム編 レベル31までに修得可能な全10フォームを紹介

アイシアの戦闘では、攻撃可能な範囲が武器やフォームごとに設定されている。よって敵の位置に合わせたフォームの変更が、戦闘を勝ち抜くための必須要素となる。いわゆる"万能"なフォームはないが、序盤～中盤戦は汎用性の高い「アーチ」や「トリプル」、終盤戦は「ラウンド」や攻撃可能な方向が多い「センター」などがオススメだ。

フォーム	修得レベル	バリアレベル	必要人数	解説
デルタ	修得レベル:―	バリアレベル:B	必要人数:3	前方へのバリアは強いが、効果範囲も狭く、後ろからの攻撃に弱い。
ダブル	修得レベル:―	バリアレベル:D	必要人数:4	前後の敵を攻撃できるが、左右からの攻撃には非常に弱い。
アーチ	修得レベル:3	バリアレベル:B	必要人数:3	デルタよりバリアの範囲が広く、強度も高い。終盤まで有効。
トリプル	修得レベル:5	バリアレベル:E	必要人数:3	3方向に攻撃できるのが強み。敵に囲まれたときは重宝する。
ラウンド	修得レベル:7	バリアレベル:D	必要人数:4	アーチより、さらにバリアの幅は広いが、バリアの強度は多少落ちる
ライン	修得レベル:13	バリアレベル:A	必要人数:2	バリアの幅は狭いが強度が非常に高く、全員の攻撃力が1.5倍になる。
ボックス	修得レベル:18	バリアレベル:E	必要人数:4	バリアの強度は低いが、360度をカバーし、全員の防御力も1.5倍に。
センター	修得レベル:22	バリアレベル:C	必要人数:6	360度方向バリアに加え、6方向へ攻撃が可能。終盤の基本フォーム。
ハイド	修得レベル:27	バリアレベル:D	必要人数:6	ダブルの強化版。前後を3人ずつで攻撃でき、全員の防御力が1.5倍。
マックス	修得レベル:31	バリアレベル:―	必要人数:6	全員の攻撃力が2倍になるが、バリアがなく、全員の防御力が半分に。

魔弾編 8つのアーティアから作成可能な31種類の魔弾データベース

ここでは、銃用、弓用、クロー(剣)用の順に31種類の魔弾データを掲載。攻撃魔弾は、その威力もさることながら、全体(または範囲)攻撃や属性攻撃ができるのも強みだ。とくに中盤以降では、敵も強くなり魔弾での攻撃がメインとなるので、その効果をしっかりと覚えておこう。また、一見地味な防御系の魔弾も、ボス戦などで意外な効果を発揮するので、決して軽視できないぞ。

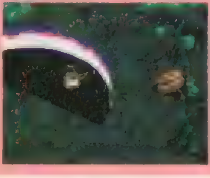
常備しておきたいオススメの魔弾

ゲーム中盤以降に常備しておきたい、オススメの魔弾をリストアップ。強敵と戦うときは、これらの魔弾を惜しみなく使っていこう。■銃の場合:「フレイザー」「ルタックウェッジ」「ウィンダム」■弓の場合:「パライングの矢」「エイドアロー」「アクオーン」「メヴュース」■クローの場合:「キューザー」「ジン」「ガキューブ」「リーンエイド」

魔弾	組み合わせ	CAN	消費TIP	対象	解説
フレイ	フレイ×フレイ	CAN:400	消費TIP:2	対象:単体	炎で攻撃。威力は低いが、フレイ属性に弱い敵には効果あり/銃用
ガフレイ	フレイ×バスト	CAN:3600	消費TIP:6	対象:広範囲	広範囲の敵に効果のある攻撃魔弾。威力もフレイよりも高い/銃用
フレイザー	フレイ×エア	CAN:9600	消費TIP:4	対象:単体	フレイの強化版。単体の敵には、ガフレイよりも効率的/銃用
タックウェッジ	フレイ×エイド	CAN:500	消費TIP:4	対象:単体	仲間1人のSTRをアップする。ボス戦などではオススメだ/銃用
ルタックウェッジ	フレイ×デッド	CAN 2400	消費TIP:5	対象:単体	敵のSTRを下げる効果がある。攻撃力の高い敵に有効/銃用
ボルケーノ	フレイ×イマージュ	CAN 3800	消費TIP:2★	対象:単体	陽神ボルケーノを召喚して、敵を強力な炎で攻撃する/銃用
エア	エア×エア	CAN:5200	消費TIP:2	対象:単体	風による単体攻撃用の魔弾。敵がホルト属性なら、効果が高い/銃用
ガエア	エア×バスト	CAN 8800	消費TIP:4	対象:広範囲	真空の刃による範囲攻撃。敵が密集しているときなどが狙い目/銃用
ポイケア	エア×エイド	CAN 500	消費TIP:2	対象:単体	仲間1人の毒を中和する。毒消し草が切れたときに使おう/銃用
ポイーング	エア×デッド	CAN:4200	消費TIP:5	対象:単体	敵に毒を与え、1ターンごと徐々にHPを奪っていく/銃用
ウィンダム	エア×イマージュ	CAN:10000	消費TIP:2★	対象:全体	陽神ウィンダムを召喚して、敵全体を竜巻で攻撃する。威力大/銃用
ナイトメア	バスト×デッド	CAN 3200	消費TIP:6	対象:単体	敵単体を眠り状態にする。敵が多いときなどには有効/銃用
スノアロー	スノ×スノ	CAN:400	消費TIP:2	対象:単体	氷で攻撃する攻撃魔弾。序盤での弓の攻撃力不足を補おう/弓用
ガスノの矢	スノ×バスト	CAN:3800	消費TIP:5	対象:広範囲	広範囲の敵を攻撃する氷属性の矢。威力もスノアローより高め/弓用
パラケアの矢	スノ×エイド	CAN:800	消費TIP:4	対象:単体	仲間1人のマヒ状態を解除する。回復アイテム切れのときに/弓用
パライングの矢	スノ×デッド	CAN:500	消費TIP:6	対象:単体	敵をマヒ状態にする。強い敵も、動けなくすれば楽勝/弓用
アクオーン	スノ×イマージュ	CAN 5600	消費TIP:2★	対象:全体	陽神アクオーンを召喚。敵全体を巨大な氷柱で攻撃する/弓用
モーニンアロー	バスト×エイド	CAN 500	消費TIP:2	対象:単体	仲間1人の眠り状態を回復。眠っている間は無防備/弓用
エイドアロー	エイド×エイド	CAN:800	消費TIP:2	対象:単体	仲間1人のHPを中回復。傷薬切れや、節約したいときなどに/弓用
メヴュース	エイド×イマージュ	CAN:4200	消費TIP:1★	対象:全体	陽神メヴュースを召喚して、仲間全員のHPを完全回復する/弓用
デッドエンアロー	デッド×デッド	CAN:4600	消費TIP:4	対象:単体	残りHPに関係なく、即死効果のある矢を放つ。失敗もあり/弓用
テンロウ	イマージュ×イマージュ	CAN:2400	消費TIP:1★	対象:広範囲	陽神テンロウを召喚。広範囲に魔力を放出して攻撃する/弓用
キューザー	キューブ×キューブ	CAN 1800	消費TIP:3	対象:単体	キューブ属性のため、どの属性にも効果が高いのが強み/クロー用
ガキューブ	キューブ×バスト	CAN:1800	消費TIP:6	対象:広範囲	キューザーの強化版。広範囲に効果があり、威力も高い/クロー用
ハヤーウェッジ	キューブ×エイド	CAN:600	消費TIP:4	対象:単体	味方1人のAGIをアップ。敵が素早いときに活用しよう/クロー用
ルハヤーウェッジ	キューブ×デッド	CAN 2400	消費TIP:4	対象:単体	敵1体のAGIを下げる。ボス戦などでは、とくに有効/クロー用
ロックゴレム	キューブ×イマージュ	CAN:6000	消費TIP:1★	対象:単体	陽神ロックゴレムを召喚して、土属性による強力な攻撃/クロー用
ガバースト	バスト×バスト	CAN 4000	消費TIP:9	対象:広範囲	広範囲に大爆発を起こす。無属性なので汎用性が高い/クロー用
ジン	バスト×イマージュ	CAN 6600	消費TIP:1★	対象:全体	陽神ジンを召喚。手に持った剣を使い、敵全体を攻撃/クロー用
リーンエイド	エイト×デッド	CAN 1600	消費TIP:4	対象:単体	味方1人を気絶から回復し、さらにHPを完全回復する/クロー用
デスガッテス	[illegible]ト×イマージュ	CAN:7800	消費TIP:1★	対象:広範囲	陽神デスガッテスを召喚し、即死効果のある広範囲攻撃/クロー用

CHECK ゴールドTIPを落とすジャームをチェック!

イマージュ系の魔弾作成に必要なレアアイテム「ゴールドTIP」。じつは、ボス戦以外でも入手することが可能なのだ。右で紹介している2種類のシャームが、まれにゴールドTIPを落とすことがある。終盤戦の強敵に勝利するためにも、ぜひゴールドTIPを集めておくといいだろう。



◀出現率がかなり低いため、根気がいる。しかし、見返りは大きいぞ!

第8章で出現「ヤムボタル」

第9章で出現「ヘータティアン」

※魔弾データの消費TIPの数で★マークが付いているものは、ゴールドTIPとなります。

まんが/千葉県 十六夜桜さん

PS RPGツクール4

●発売日／2000年12月7日●価格／¥6,800（※）
●メーカー／エンターブレイン
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／MC（3ブロック）

電撃的「快適ゲーム制作のススメ」を伝授!!

「RPGツクール」といえば、収録されているグラフィックなどの素材を組み合わせ、いくつかの項目を設定していくだけで自作のRPGが作れるというソフト。その最新作である本作で、各項目をどういう順番で設定していけば効率がいいのか、各作業を進める際にどんなところに注意すればいいかなど、ゲームを快適に制作するポイントを紹介するぞ。それらに注意しながら各項目を設定し、タイトル画面も忘れずに制作すれば、あとはテストプレイをするだけ。バグやゲームバランスをチェックし終えたら、晴れて自作ゲームの完成となるわけだ。「いちいち設定をしていくのが面倒だ！」と途中で投げ出したりせず、これを参考にしながらオリジナルの名作ゲームを完成させよう!!

◀タイトル画面の作成は、イベント設定の前に済ませておくこと。

STEP1 企画書制作

◉ポイントを押さえて世界をふくらませよう

いきなりゲームを起ち上げて設定をスタートするのではなく、まず企画書を書くことから始めよう。どんな世界観で、どんなキャラクターが登場し、どんなストーリーにしていくのか、思いついたことをどんどん紙に書き留めていくのだ。こうしておけば、マップの数、ストーリーの長さといったゲーム全体のボリュームもつかめるし、制作（設定）もスムーズに進むぞ。といっても、本格的な企画書を書く必要はなし。下記の〝入れておきたい要素″の５項目さえ書いておけばOK。なお、企画書を書く前かゲームを作る前に、サンプルゲームを一度プレイしておこう。サンプルゲームは、ダウンロードすれば各項目の設定を確認することができるので、実際にどんなことができるのか、どんなテクが使えるのか参考になるぞ。

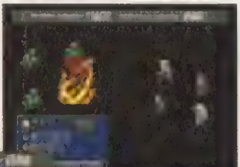
入れておきたい要素

- ●世界観
- ●登場キャラクターの設定
- ●大まかなストーリー
- ●アイテムの大まかな種類
- ●魔法・必殺技の大まかな種類

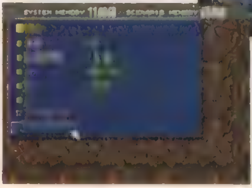
STEP2 魔法・必殺技・アイテム制作

◉系統を考えてから作ること！

設定の実作業は、まずアイテム、次に魔法・必殺技という順番で進めるといい。キャラクターを最初に設定したいところだが、キャラクター設定では使える魔法・必殺技や、敵キャラクターを倒したときに出現するアイテムも設定しなければならないので、先にやってしまうと二度手間になってしまうのだ。この作業を進める際のコツだが、回復系、炎のダメージ系というように、まず系統を決めてしまうこと。それから効果の量が大、小というようにバリエーションを増やしていくのが効率もいいし、何より作っている最中に混乱せずにすむぞ。なお、魔法・必殺技には、複数の効果を同時に発動させる「複合」というものがあるのでうまく活用しよう。



▲魔法や必殺技は、発動時のアニメーション（立ち上る炎やキャラが発光するなど）設定も細かくできるぞ



◀数々の効果を同時に発動させる「複合」は、ダメージ＋パラメータ異常系の効果を合わせたものがオススメ

STEP3 キャラクター制作

◉タイプを書き分けてパーティを組もう！

魔法・必殺技の設定が終わったら、次はいよいよキャラクターの設定だ。用意した企画書の設定に従って、キャラクターにパラメータ上の個性をつけたり、使える魔法・必殺技を設定していくのだ。このとき、このキャラは戦士系（魔法は使えないが直接攻撃が得意）、このキャラは僧侶系（攻撃力は低いが、回復魔法と補助魔法は強力）というように、大まかなタイプを決めてから設定するのがコツ。このようにキャラごとの役割が書き分けられていれば、パーティを設定するときにバランスのいいパーティが組めるのだ。敵キャラクターの場合もタイプを分けて設定するといいのは同じだが、敵パーティ（ユニット）を組むときは「魔法系のモンスターばかりが集まったユニット」というように、タイプを偏らせておいたほうが得策。こうしておけば、プレイヤーが戦闘時に戦略を立てやすくなり、遊び易さが向上するぞ。

▲パラメータだけでなく、使える魔法・必殺技を偏らせてタイプを書き分けよう。

[illegible]

本作では同梱の『キャラクターツクール』を使って、自作のグラフィックを使用することが可能。しかし、キャラクター1体につき必要なMCの容量は肖像画で1ブロック、戦闘グラフィックで1～2ブロック。モンスターのグラフィックだと、S、Mサイズで1ブロック、Lサイズが2ブロック、LLサイズで3ブロックも必要なのだ。差し替えなしで考えると、スロット2つぶんのMCの容量は合計30ブロック。イベントやシステムの分も容量が必要なので、考えたキャラクター全員のグラフィックを自作にするとすぐに容量が足りなくなってしまうのだ。シナリオ（イベント）にこりたい人は自作グラフィックの数を減らすか、思いきって自作グラフィックなしという手段を取ったほうがいいだろう。

▲主人公キャラクターの肖像画しか自作しない、というように割り切るべし。

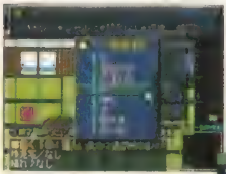
まんが／愛知県 名古屋の妹さん

c 2000 ENTERBRAIN,INC./Argent c 2000 ENTERBRAIN,INC./SPLINE CO.,LTD.
※キャラクターツクール同梱

STEP4 マップ制作

◉レイヤー機能を使って立体感を出そう

マップは、用意されたパーツ（タイルパターン）を組み合わせることによって制作することになる。本作ではレイヤー機能を使うことが可能で、タイルパターンを手前（上）、奥（下）と二重に組み合わせることができるのだ。「下が通り抜けられる、崖に架かった橋」というように、この機能をうまく使えばマップに立体感が出せるぞ。このようにマップを立体的にしておけば、あとで行うイベント設定で「壁の裏など、見えない場所に配置された宝箱やスイッチ」というアイデアも実行できるので、ぜひ活用しよう。なお、マップを制作するのが面倒だという人や、少しでもMCの容量を減らしたいという人は、豊富なデフォルトマップを利用しよう。



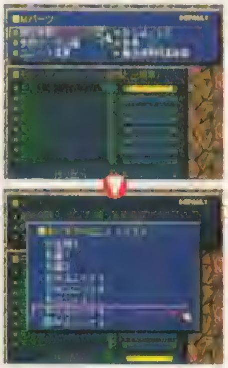
▲マップのパーツは、洋風なものや日本風なものなど、いろいろな種類がある。作品の雰囲気によって使い分けよう。

▶多彩に用意されたパーツは、種類の違うもの同士を組み合わせて使用することはできない。よく考えて組み合わせよう。

STEP5 敵ユニットの配置

◉ゲームバランスを考えながら配置せよ

敵キャラクターを組み合わせてユニットを組んだら、出現位置と出現率を設定。出現確率を調整することで、マップにメリハリをつけるのだ。発生確率が極端に低く、特定の狭い場所にしか出現しないレアモンスターを用意してみるのもオススメだ。さらに、出現確率を設定する場合は、主人公のパーティが訪れる順番を考えることも重要。弱いユニットから戦わせるようにしておくことが大切なのだ。そうしないとゲームバランスが崩れ、ザコ敵にとまどって先に進めない駄作になってしまうぞ。なお、イベントの仕掛けが多いマップでは、エンカウント率を下げるか、敵がまったく出現しないように設定しよう。仕掛けを解く間に戦闘を何度も発生させると、プレイヤーがテンポよく遊べないぞ。

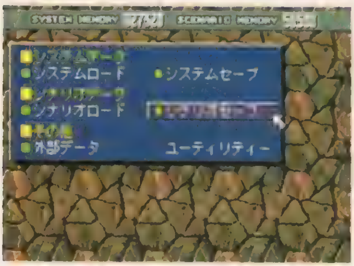


◀序盤ではザコ敵を出現させ、経験値を稼がせてパーティをレベルアップさせるのだ

◀パーティのレベルを予測し、次に行く場所に少しだけ強い敵を配置しておくべし

STEP6 イベント制作

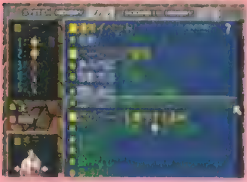
◉まずはマップ同士をつなげるのがオススメ



▲テストプレイをする前には必ずセーブ。バグがあると、ループしてゲームが終了できないこともあるぞ。

イベントはマップ上に位置を指定し、制御コマンドを組み合わせて作成することになる。そのなかでまずやっておきたいのは、マップ間の移動イベント。どのマップ同士が地続きになっていて、移動先のマップではどこに出現するのかを先に設定しておくのだ。こうしておけば、ゲームの世界の全体図がつかみやすいし、それ以外のイベントのテストプレイをするときに便利なのだ。特に、建物の入口から部屋への移動イベントは忘れやすいので注意しよう。あとはストーリーや設定に従っていろんな制御コマンドを組み合わせていくのだが、1つのイベントを設定し終えるたびに必ずテストプレイをすること。あとでまとめてテストプレイをするより、バグが見つけやすいぞ。なお、制御コマンドで変数やスイッチを使う場合は、何がどれに対応しているのか細かくメモしておこう。変数やスイッチを多用する場合は混乱しやすく、二重に設定する危険性も高い。メモが残っていれば、テストプレイ時にスイッチ＆変数のバグが見つかっても、すぐに確認できるので作業が円滑に進められるぞ。

こんなイベントを作ってみよう!!



▲入力するページとコマンドの内容を間違えないように注意しよう。

▲制御コマンドのスイッチの代わりに、変数を使用してもOKだ。

●アイテムAで消える岩（障害物）

まず、イベントの1P、2Pの表示内容で岩のグラフィック（物・7）を指定し、2Pの開始条件を「主人公の接触」、ページの開始条件を「アイテムの有無」（アイテムA）に設定。2Pのコマンドに「メッセージ（岩を壊しますか？）」「2択分岐」「はい」→「SE」（爆発：大）「画面エフェクト」（揺らす）「イベント状態」（画像変更：なし）「スイッチ」（①ON）「いいえ」→「パーティの移動」（歩数：2）と設定する。最後に、3Pの表示内容を「なし」、ページの実行条件を「スイッチの状態」（①ON）と設定する。これで、アイテムAを使用して岩が壊せるイベントのでき上がり。パーティの行動範囲を、イベントの進み具合で制限したい場合に利用しよう。

●サービス券&福引き

買い物をすると福引き券が当たり、その券で福引きができるというもの。ショップの制御コマンドの最後を「2択分岐」（確率）とし、確率の低い方に「メッセージ」（福引き券をあげる）「所持品変更」（福引き券：増）としておく。次に福引き会場で1Pの表示内容を（人）、開始条件を「調べられる」、ページの実行条件を「アイテムの有無」（福引き券）と設定。コマンドに「メッセージ」（福引きする？）「2択分岐」「はい」→「所持品変更」（福引き券：減）「スロット分岐」①「メッセージ」（当たり）「所持品変更」（アイテムA：増）②「メッセージ」（はずれ）「いいえ」→「メッセージ」（そう……）とすればOKだ。

▶カウンター越しに福引きさせる場合は、1Pの表示内容を（なし）と設定しておこう。

まんが／京都府 緋月紫苑さん

PS2 剣豪

●発売日／2000年12月14日●価格／¥6,800
●メーカー／元気
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2（70KB）、2人プレイ可

c.2000 GENKI/CRAVE

御前試合専用キャラ&隠し要素を大公開!!

3人の若者から1人を選び、自己鍛錬と仕合を通して成長させ、御前試合での優勝を目指す「剣豪」。今回は、御前試合でのみ戦える3人の剣士の使用方法と、隠し要素を公開！　さらに、各剣士の能力やオススメの技も紹介するので、戦いの参考にしてほしい。

◀御前試合に出場することか、全キャラを使うための第一歩なのだ

表の見方

ステータスは、各剣士の豪腕、切れ、俊敏、見切、精神、それぞれのステータスを表します。
R1、R2、L1、L2は、構えの変更におけるボタンを、一太刀目、二太刀目、三太刀目は、連続技において出る技を、それぞれ表します。

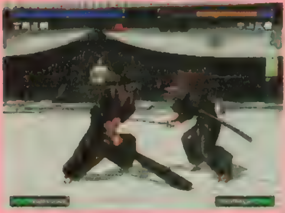
御前試合キャラ

御前試合で勝てば出現する者たち!!

まずは御前試合て戦い、勝つことで使用可能になる3人を紹介しよう　トーナメント方式の御前試合て戦い、勝利することか必要なため、かなりの〝運〟が必要とされるぞ

吉岡直綱

一撃必殺！　最高の攻撃力を誇る豪腕剣士!!



▲吉岡の魅力は圧倒的な攻撃力！　ただし、武器か真剣でないため、奥義は使えないので注意

吉岡は全キャラクターのなかで最高の攻撃力を持った、パワー型の剣士。主力となる攻撃はR1かR2。どちらも斜め斬りが主体で、攻撃が決まりやすい。連続攻撃を決めることができれば、それだけで勝つことも可能だ。しかし、切れと俊敏のステータスが低いため、攻撃を当てることが難しい。どうしても攻撃を決められないなら、面打ち（✚←+□）などの移動攻撃をメインに使おう。技の発動の早さと、専用武器・「櫂(かい)」のリーチも手伝って、攻撃を当てやすくなる。

ステータス	
豪腕	9999
切れ	636
俊敏	1400
見切	7444
精神	7224

吉岡に勝つためには

吉岡との対戦で気をつけたいのは、その攻撃力。ただ、それほど素早いキャラではないので、攻撃を空振りさせ、そのスキに攻撃していけば大丈夫だ。

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	真櫂の太刀	逆袈裟	斬鉄
R2	逆袈裟	真直	天狗落し
L1	斬上	荒神	荒神
L2	逆横様	横様	兜割

上泉信綱

臨機応変！　どんな相手とも戦える万能剣士!!

▲上泉は多彩な連続攻撃と、欠点のない能力か特徴。銘刀は「兼定」で、奥義は「抜刀[illegible]斬」。

上泉は豪腕のステータスが少し高いほかは、すべての能力が平均的なバランス型の剣士。使える技も多彩で、構えの変更を駆使すれば、どんな相手も苦労せずに戦えるだろう。攻撃のメインは、威力のある技が多いR1と、横斬りで当てやすいR2の連続攻撃だ。また、突き技なため当てるのは難しいが、L1も威力がありオススメ。攻撃力の高い相手と戦うときはR1、素早い相手と戦うときはR2というように、状況に応じて技を使い分けることが、勝利への第一歩だ。

ステータス	
豪腕	4406
切れ	3000
俊敏	3000
見切	3000
精神	3000

上泉に勝つためには

上泉は能力が平均的なぶん、じつは戦いやすい相手。横斬り系の技と、追尾性能の高い突き技にだけ注意していれば、まず負けることはないだろう。

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	真直	陽の太刀	陰の太刀
R2	真直	旋風	雲水
L1	突身	重ね突	撤甲
L2	斬上	荒神	荒神

念阿弥慈音

疾風迅雷！　速さで相手を翻弄する高速剣士!!

▲唯一の女性キャラ。速さを生かし華麗に戦おう。銘刀は「国広」で、奥義は「陰陽逆手斬」

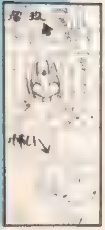
念阿弥は、俊敏と切れが全キャラクター中で最高という、スピード型の剣士。その移動速度で相手の側面や背後に回り込み、連続攻撃を決めるのが主な戦い方だ。攻撃のメインとなる技は、L2で出せる横斬りの連続攻撃。攻撃範囲が広いので、相手が側面にいても攻撃が当たるぞ。また、R1も攻撃範囲が広くオススメ。好みで使い分けよう。なお、攻撃力の低さが気になるなら、L1の連続攻撃を使うといい。三太刀目の「竜巻」が高い威力を持っているのだ。

ステータス	
豪腕	806
切れ	8600
俊敏	9844
見切	3000
精神	1943

念阿弥に勝つためには

念阿弥との対戦では、攻撃をかわされ、反撃を受けるというパターンが多い。そのため、かわされにくく、側面もカバーする横斬り主体で攻撃しよう。

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	逆椛	紅鶴 陰	転
R2	撃込 陰	連刃 壱式	連刃 弐式
L1	真直	陽の太刀	竜巻
L2	腰斬	腰斬	草薙



まんが／東京都　夜上真琴さん

隠しキャラ

コマンド入力で出現する最強&最弱キャラ

隠しキャラを使うためには御前試合キャラを含め、全キャラクターが使用可能になっているセーブデータが必要だ。何度も御前試合に挑戦し、使用キャラを増やそう。

移香斎

絶対無敵！　最強の能力を誇る謎の坊主!!

使用方法　移香斎以外の全キャラが使える状態でL1+L2+R1+R2を押しながら剣士を選択

▲まさに最強！　武器の「笏(しゃく)」の奥義は、8つの奥義のうち1つがランダムで発動する。

移香斎は最高のステータスを持った、最強キャラだ。「勝ち抜き対戦」の最後の相手でもあるので、戦ったことがある人もいるだろう。その強さは、まさに圧巻！　攻撃力、移動速度、どれをとってもケタはずれだ。連続攻撃も、4つの構えすべてが非常に優秀なので、どれを選んでもなんの問題もなく戦える。あえていえば、R2が横斬り主体で当てやすく、攻撃範囲も広いのでオススメだ。

◀移香斎を使えば「勝ち抜き対戦」をクリアするのもカンタンだ

ステータス	
豪腕	9999
切れ	7444
俊敏	9844
見切	7444
精神	9999

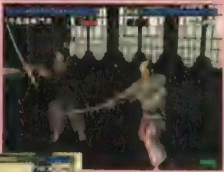
	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	真櫂の太刀	逆袈裟	斬鉄
R2	逆横様	横様	兜割
L1	撃込 陰	連刃 壱式	連刃 弐式
L2	斬込の太刀	逆袈裟	斬鉄

門弟

全員弱し！　最弱の能力を誇る各道場門弟!!

使用方法　L1+R1を押しながら剣士を選択

門弟の特徴は、なんといってもその能力の低さ。彼らを使って対戦で勝ち抜くには、かなりの腕が必要だ。また、習得している技の種類も少なく、ヘタに構えを変更すると使えない技になることも多い。ここでは、各道場ごとに門弟が使う技を紹介しているので、彼らを使う前にひと通り目を通しておこう。ちなみに、門弟のオススメ技は以下のとおり。平田道場はR1とL1。守屋道場はL1。春日部道場はR1。大石道場はR1とL1。丹原道場もR1とL1。宇田川道場はR2とL2。桶道場はR2だ。なお、門倉道場は技が2種類しかない。使いやすいほうを選ぼう。



▲門弟は、8流派のなかからランダムで登場。全流派を極めていないと使いこなせないぞ。

◀門弟で「勝ち抜き対戦」に挑戦。自分の腕を試すには最高の舞台だ。目指せ30人抜き！

平田道場門弟

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	撃込 陰	連刃 壱式	連刃 弐式
R2	撃込 陰	鍔返	鍔返
L1	撃込 陽	重ね撃込	襲刀
L2	撃込 陽	連刃 壱式	連刃 弐式

丹原道場門弟

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	突身	突身	重ね突
R2	突身	重ね突	重ね突
L1	擢上	逆袈裟	擢上
L2	擢上	逆袈裟	鳥居

守屋道場門弟

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	真直	陽の太刀	陰の太刀
R2	真直	陽の太刀	陰の太刀
L1	平斬	逆平斬	旋風
L2	平斬	陰の太刀	陽の太刀

宇田川道場門弟

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	斬上	袈裟	突
R2	斬上	腰斬	腰斬
L1	斬上	袈裟	突
L2	腰斬	腰斬	腰斬

春日部道場門弟

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	椛斬	椛斬	椛斬
R2	逆椛	椛斬	椛斬
L1	椛斬	椛斬	椛斬
L2	椛斬	椛斬	闇突

桶道場門弟

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	逆袈裟	真直	稲妻
R2	逆袈裟	横様	兜割
L1	冥土	冥土	冥土の土産
L2	冥土	冥土	冥土の土産

大石道場門弟

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	片手平斬	霞斬	霞斬
R2	片手真直斬	片手斬上	鎌鼬
L1	片手平斬	霞斬	霞斬
L2	片手平斬	霞斬	二刀

門倉道場門弟

	一太刀目	二太刀目	三太刀目
R1	斬岩の太刀	逆袈裟	袈裟
R2	斬岩の太刀	逆袈裟	袈裟
L1	斬込の太刀	逆袈裟	袈裟
L2	斬込の太刀	逆袈裟	袈裟

どうしても勝てないキミに贈る剣術指南！

ACTが苦手でどうしても勝てない場合、まずは相手の攻撃をかわすことをマスターしよう。×+✚キーで攻撃をかわし、そのスキに連続攻撃や奥義を決めるのだ。また、相手の周囲を回るように移動して、技の空振りを誘うのもいいぞ。空振りしたら連続攻撃や奥義を決めよう。そのときに使う奥義は「荒神降」がベスト！

◀「荒神降」は、威力、攻撃回数、追尾性能、どれをとっても優秀。

勝つための二カ条
一、×+✚キーで相手の攻撃をかわすべし
二、かわしたスキに奥義を決めるべし

必見！　隠し銘刀(?)を手に入れろ！

吉岡直綱と移香斎が装備している「櫂」と「笏」。これらの銘刀(?)が入手できることが判明したぞ！　下記の入手方法を参考に、ぜひとも手に入れ、"剣豪"をより楽しんでほしい。

▲隠し銘刀で戦えば、育てたキャラが別人になったような気分が味わえるぞ！

隠し銘刀入手方法

櫂	道場破りに来た吉岡直綱を倒す
笏	見切のステータスを9999にする

まんが／東京都　流樹さん

PS2

首都高バトル0(ゼロ)

●発売日／2001年３月15日●価格／¥6,800
●メーカー／元気
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／MC２（180KB）

©2001 GENKI

完全制覇に必須の情報から隠し要素まで一挙公開!!

カル〇ニックスカ〇ラインだとか、赤い〇星だとか、個性的なモンスターマシンが登場しても、やはり最後はミッドナイトブルーの悪魔との対決!! そこで、ヤツに会うための最終関門であるワンダラー駆逐に必要なデータを公開しよう。さらに追加パーツの入手条件など、攻略するうえで知っておきたい情報も掲載していくぞ。

追加パーツの入手条件

特定のライバルを倒すと、それに対応したパーツが購入可能になる。ほとんどのパーツは十三鬼将に対応しているが、タイヤのタイプ7、ミラーのタイプ2、エアロのタイプ3はチームリーダーが対象だ。覚えておきたいのは、軽量化にもなるエアロのタイプ3。ヒップホップレッドが出現する２章は、新環状左回りから始めて早めに入手しよう。

種類	TYPE	ライバル
TIRE（タイヤ）	6	裏切りのジャックナイフ
	7	戦慄のドリフトダンサー
	8	ルシファー大塚
	9	迅帝／四章クリア
MUFFLER（マフラー）	5	トゥルースライド
	6	夢見の生霊
	7	紅の悪魔
SUSPENSION（サスペンション）	3	ユウウツな天使／一章クリア
	4	シャドウアイ
	5	パープルメテオ
ENGINE（エンジン）	4	ハードウェポン
	5	スティールハート／三章クリア
	6	黄金の疾風
TRANSMISSION（トランスミッション）	3	ブラッドハウンド／二章クリア
	4	ダイングスター
BODY（ボディ）	3	シタール兼山
	4	ブループレッシャー
MIRROR（ミラー）	2	300マイルの赤いルビー
MIRROR（エアロ）	3	ヒップホップレッド
	4	追撃のテイルガンナー
	5	嘆きのプルート

ラブパワーシステム（LPS）による追加パーツ

１台のクルマの走行距離が3000kmを越えると、特殊なパーツが購入可能となる。ただし、これらの特殊パーツは対象となるクルマにしか装着できないので注意してほしい。なお、このLPSは、エンジン、マフラー、ボディの3種類のパーツが一度に購入可能になるという点でもメリットは大きい。

ENGINE	TYPE7
MUFFLER	TYPE8
BODY	TYPE5

▲LPSは、ワンダラー出現にもからむので絶対必要になる。

ファン必見の隠し要素を公開

DC版でもおなじみの隠し要素から、通り名関連のウラワザまで、ファンには気になるちょっとしたネタを公開しよう。

◉R30系が"西〇警察？"仕様に!!

R30、またはR30Mで、リアスポイラーをタイプ5にすると、ホーンがサイレンになり、アクセル+バックボタンで弾を撃つことができる。なお、１発撃つごとに1000CP消費するが、所持金がなくなっても弾を撃つことは可能。この〇武警察仕様車は、アドバタイズでも見られる。

▲どんなに撃ちまくっても、相手のクルマは壊れないけど…

◉ルームミラーに４種類のマスコットが!!

コースイン時、つまりシフトアシストを決定するとき、LRボタンのどれかを押しっぱなしにしていると、ボタンに対応したマスコットが登場。走り方に応じて揺れ方が違ったりする。

L1	ドングリィ	L2	ポッチ
R1	ルッチ	R2	ゲラゲラ

▲このゲラゲラは、どうやら「玉繭物語２」のキャラらしい。

通り名関連ウラワザ集

ここでは、特殊な通り名に関するウラワザを紹介。ゲームの進行には影響がないので、息抜きに試してみよう。ほとんどのものは、CPさえあればいつでも変更できる。

■無敗で完全クリア

無敗で400人すべてのライバルを倒すと、通り名が「首都高の伝説」になる。なるべく早めにR34 RVMを購入しておけば意外にもラクに達成できる。無敗による高額な獲得CPで、資金面でも困らない。

◀苦労するのは、一部のワンダラー戦ぐらいか？

■「迅帝」系特殊通り名

迅帝マシン（R34RKK）を購入して迅帝ステッカーを貼ると、その時点の勝ち数によって特殊な通り名になる。「真迅帝」は500勝以上なので、完全クリア後に挑戦しよう。

勝率	通り名
勝ち数＜負け	へなちょこ迅帝
勝ち数＜300	にせ迅帝
勝ち数≧500	真迅帝
それ以外	通り名α※+迅帝

■各チームのステッカーによる特殊通り名

各チームの使用車に、そのチームのステッカーを貼ると、特殊な通り名になる。例えば、AE86系のクルマにROLLING GUYのステッカーで「ローリング野郎0号」。チームメンバーのクルマなら、どのクルマでもOKだ。

■「カリスマ」系特殊通り名

白いカリスマのマシン（FD3RK）を購入して白いカリスマステッカーを貼り、ボディカラーを変更すると、そのカラーリングに対応した通り名になる。

ボディカラー	通り名
R、G、B≧200（白）	白いカリスマ
R、G、B≦15（黒）	黒いカリスマ
R≧200、G、B=0（赤）	赤いカリスマ
G≧200、R、B=0（緑）	緑のカリスマ
B≧200、R、G=0（青）	青いカリスマ
R、G≧200、B=0（黄）	黄色いカリスマ
R、B≧200、G=0（紫）	ムラサキのカリスマ
G、B≧200、R=0（水色）	青いカリスマ
それ以外	通り名α※+カリスマ

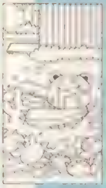
まんが／東京都　とうまるいさん

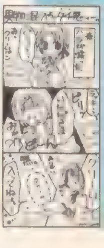
※「通り名α」とは、現在の通り名の前半部分。

全ワンダラー出現条件完全リスト

400人目のライバルである最終ボス「？？？」と戦うためには、それまでの399人のライバルをすべて倒す必要がある。でも、その足かせとなるのが、ワンダラーの存在。彼らの出現条件は、ライバルプロフィールのヒントを参考にすれば、だいたい予測がつくと思うが、非常にわかりにくいヤツもいる。そこで、ワンダラーの出現条件を完全公開しよう。なお、特定のナンバープレートが必要なものは、「CAR CHANGE」画面で△ボタンを押すと、車名変更とともにナンバーも変えることができるので、ムリにクルマを買い換えなくてもいいぞ。

通り名	出現場所	使用車種	条件
カミカゼ晃司	環状線内	N15N1	3の倍数日、バトル回数15回以上
ハマの白豹	環状線内	SW20G	5の倍数日
ガレージハルオ	環状線内	A80SZM	7の倍数日、品川・足立・練馬ナンバー
スピード ドランカー	環状線内	S14KM	「黒衣の奇蹟」に勝つ
ロンリーウルフ	環状線内	ST205	「孤独なサバイバー」に勝つ
灼熱の嵐	環状線内	Y33GTU	180日以上経過、外車に乗っている
不死身の道化師	環状線内	NCP35	(2ケタ目×1ケタ目）の1ケタ目＝2の日(八重洲線汐留料金所付近に停車している)
迷走のアイドルフリーク	環状線内	W30	7の倍数日、W30に乗っている
ブラッディマリー	環状線内	VGTS	「迷走のアイドルフリーク」に勝つ
イリュージョン B	環状線外	S14QM	3の倍数日
カフェイン×3	環状線外	SAGTX	3のつく日
ポルノ鈴木	環状線外	DC2	30日以上経過
マシン オブ インフェルノ	環状線外	T231	10の倍数日、FF車に乗っている
苦悶のバーバリアン	環状線外	GF8W4	(2ケタ目×1ケタ目)の1ケタ目＝4の日(八重洲線のトンネル手前に停車している)
ウェイスト博人	環状線外	S15R	所有台数6台以上
マスターポジション	環状線外	E36	PS2内蔵時間21時～23時、高級外車に乗っている
湘南アノェアー	環状線外	FD3RS	「迅帝」を倒したあとの7の倍数日、湘南ナンバー
死神ドライバー	環状線外	S15RK	総走行距離2000Km以上、PS2内蔵時間2時～4時
辻斬りギャンブラー	新環状左	NCP35K	ゾロ目の日
緑の野生児	新環状左	W30	7の倍数日、なにわナンバー
漆黒のデスペラード	新環状左	XE10RS	ODO50Km未満
鳳仙花エタニティ	新環状左	CFA	所持金1億CP以上
モスキート レモン	新環状左	Z16A	「赤い影」に勝つ
焦燥の迅姫	新環状左	CP9A6M	所持金1000万CP以上
無知の知	新環状左	100MV	(2ケタ目×1ケタ目）の1ケタ目＝4の日、2シータのクルマに乗っている
ワイルド ハーツ	新環状左	NA1	「ブラッドハウンド」を倒したあとの3の倍数日、勝利数100勝以上
ロードマスター	新環状左	CT9A	総走行距離5000Km以上
グラマラス マミ	新環状右	Y34CV	所有台数25台以上
ゴッドイヤー	新環状右	UZZ30	ODO200Km未満、マフラーチューン不可
ラズベリー キッス	新環状右	E36	10の倍数日
クラフトマン真鍋	新環状右	S30Z	7の倍数日、黒いクルマに乗っている
キューティー ヒップ	新環状右	DE3A	所持金3000万CP以上
嵐のストリーマー	新環状右	RPS13X	「レインマスター」に勝つ
不屈のアレキサンダー	新環状右	R30M	ODO3000Km以上
鋼の三角定規	新環状右	CE9A	3のつく日、CE系メーカーのクルマに乗っている
真夜中の銀狼	新環状右	R33RK	PS2内蔵時間1時～3時
限界エレジー	湾岸線上	CP9A5	(2ケタ目×1ケタ目)の1ケタ目=2の日(昭和島JCTから湾岸線に抜ける場所に停車している)
ジェットスケーター	湾岸線上	JCESE	7の倍数日、総走行距離2000Km以上、ロータリーエンジンのクルマに乗っている
クライ ベイビー	湾岸線上	Z32ZX	「迅帝」を倒したあとの3の倍数日、S30に乗っている
トゥモロー アゲイン	湾岸線上	UCF30B	(2ケタ目×1ケタ目）の1ケタ目＝4の日、マフラーチューン8以上
ヘルシーHIRO	湾岸線上	R30M	ODO200Km未満、2000年モデルのクルマに乗っている
12時過ぎのシンデレラ	湾岸線上	FD3RKK	PS2内蔵時間0時～1時、馬力600PS以上
アンバランス石井	湾岸線下	S13K	ODO50Km未満
フリートゥリー	湾岸線下	PS13K	「黒龍」を倒したあとの3の倍数日、VGTSに乗っている
マッドファット	湾岸線下	JZZ30	「孤独なサバイバー」に勝つ
テクニシャン小野	湾岸線下	Z32ZX	所有台数10台以上
ストーキング ハンマー	湾岸線下	JZZ30	2ケタ目×1ケタ目＝4の日(大井から横羽線に抜ける場所に停車している)
ZERO	湾岸線下	964T	365日以上経過
SPEED BOX	横羽線下	NA2	「キリングマシーン」を倒したあとの5の倍数日、NA1かNA2に乗っている
仮面のエトランゼ	横羽線下	N5S16	(2ケタ目×1ケタ目)の1ケタ目=2の日(東海JCTから横羽線に抜ける場所に停車している)
疾走のファンファーレ	横羽線下	S161V	所持金3億CP以上
スタートダッシュ牧	横羽線下	Z15AM	180日以上経過
ゴールド ライセンス	横羽線下	R30	「漆黒のデスペラード」に勝つ
アイアン レーサー	横羽線下	S30ZG	下1ケタが5か、下2ケタが10のつく日、1970年頃のクルマに乗っている
エキゾチック バタフライ	横羽線上	DE3A	「白いカリスマ」に勝つ
キング オブ エデン	横羽線上	SAGTX	7の倍数日
忠節の騎士	横羽線上	KPGC10	「ジェントル レイン」を倒したあとの3のつく日、ノーマル車に乗っている
ジェントル レイン	横羽線上	RX3	ODO3000km以上
ラスト フライト	横羽線上	964C2	「テキサスの白狼」を倒したあとの10の倍数日、最高速400km/h以上出したことがある
サイレント バーバリアン	横羽線上	A187	「嵐のストリーマー」に勝つ





まんが／兵庫県　夏夜かんさん

PS2

DARK CLOUD
ダーククラウド

●発売日／2000年12月14日●価格／¥5,800
●メーカー／SCE
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／MC2（390KB）

©2000 Sony Computer Entertainment Inc.

ジオラマパートワンポイントアドバイス&全武器データ公開！

魔神に破壊された世界を再生するジオラマパートと、パーツ集めや武器育成が楽しめるダンジョンパートの2つの要素が存在する『ダーククラウド』。それぞれの攻略ポイントは、ジオラマパートでリクエストをコンプリートし、ダンジョンパートでは強い武器を作り上げることだ。ここでは、この2つの攻略ポイントに焦点を絞って解説していくのでプレイ時に役立ててほしい。なお、武器データに関しては全キャラの武器すべてをリストアップしてあるので、効率よくビルドアップさせて強い武器作りに励もう。

武器リスト

◉全キャラクターの武器データを完全公開！

武器の育成に欠かせないビルドアップシステムだけど、ゲーム中ではその条件が非常にわかりにくい。そこでここではビルドアップさせるのに役立つ全武器のパラメータを掲載する。ビルドアップさせるには、持っている武器の「ビルドアップ可能武器」にある武器パラメータ以上にするとその武器に進化する。例えばグラディウスだったら、表内のバスターソードのパラメータ以上にすればバスターソードに進化する。武器の賢い育て方としては、右の表を見て上位の武器へ成長させていくのがポイントだ。できるだけビルドアップ可能な武器を育てていくほうが賢い。

▲シャオのエンゼルシューター。これもビルドアップして作ったもの。

	武器名	攻撃力	攻撃力限界値	耐久力	速さ	魔力	魔力値限界	アタッチメント値	属性 炎	冷	雷	風	聖
トアン	タカー	6	25	30	70	2	24	2	0	0	0	4	0
	バセラード	8	26	20	60	4	25	2	6	0	0	0	0
	グラディウス	10	37	32	60	6	45	2	0	0	0	0	5
	白ひげの剣	20	55	18	70	12	30	3	0	0	0	16	0
	クリフナイフ	12	40	25	70	8	45	3	0	0	0	0	8
	古代の剣	18	60	12	50	15	20	3	6	0	0	0	8
	バスターソード	24	65	40	50	0	20	4	0	0	10	0	0
	包丁	5	30	5	80	0	15	2	0	8	0	0	0
	月影刀	28	68	20	70	14	45	3	0	10	0	0	12
	太陽の剣	40	73	40	60	21	30	4	30	0	35	0	0
	ヘビキリの剣	22	70	48	60	8	30	3	0	0	14	12	0
	マッチョソード	24	68	52	50	0	20	3	0	0	0	0	0
	シャムシール	12	45	12	70	6	20	2	0	0	8	0	0
	アマノムラクモ	65	99	50	80	22	85	2	0	30	38	38	12
	小羊の剣	45	80	0	70	20	50	2	0	0	20	0	20
	ダーククラウド	75	145	55	75	45	85	2	0	50	45	0	0
	ブレイブアーク	60	80	75	80	20	50	2	30	0	0	0	50
	ビッグバン	70	170	0	60	25	50	2	50	30	55	30	30
	アトラミリアの剣	65	155	80	80	30	70	2	25	40	25	40	20
シャオ	木のパチンコ	4	28	40	40	0	10	2	0	0	0	0	0
	鉄のパチンコ	14	30	40	43	0	10	2	0	0	0	0	0
	盗賊のパチンコ	8	30	38	48	0	10	2	0	0	0	0	0
	スティーブ	16	50	48	50	0	18	3	0	0	0	0	0
	骨のパチンコ	8	40	20	58	0	10	3	0	0	0	0	0
	ハードシューター	24	50	50	70	0	18	3	0	0	0	0	0
	ダブルインパクト	30	55	50	60	0	18	3	0	0	0	0	0
	竜のY字	40	60	60	65	10	18	3	20	0	0	0	0
	エンゼルシューター	50	99	65	77	15	70	2	0	0	0	0	30
	神獣の資格	60	99	70	80	18	70	2	20	0	0	0	0
ゴロー	木づち	16	35	30	30	0	10	2	0	0	0	0	0
	鉄のハンマー	20	32	40	20	0	10	2	0	0	0	0	0
	マジカルハンマー	24	45	35	45	10	30	2	5	5	5	5	5
	バトルアックス	30	80	45	45	0	30	3	0	0	0	0	0
	亀の甲羅	28	53	40	45	0	25	2	0	0	0	0	0
	大富豪ハンマー	30	55	35	30	14	30	2	0	0	0	0	0
	冷凍マグロ	22	45	20	40	10	30	2	0	20	0	0	0
	ガイアハンマー	40	65	10	48	25	40	3	0	0	0	0	0
	最後の審判	45	65	45	48	28	40	4	0	0	0	0	0
	トールハンマー	50	120	50	55	30	90	2	0	0	0	0	0
	閻魔大王の斧	70	130	60	65	30	150	2	0	0	0	0	0
ルビー	黄金のリング	10	35	40	65	20	43	2	15	0	0	0	0
	盗賊のリング	12	38	40	67	25	45	2	0	0	0	18	0
	クリスタルリング	15	40	40	64	35	60	2	0	0	0	0	20
	プラチナリング	17	50	40	66	40	65	2	0	20	0	0	0
	女神のリング	38	60	40	58	60	80	3	0	0	26	0	0
	精霊のリング	35	66	40	69	65	85	3	0	0	0	15	20
	破壊のリング	50	60	40	65	65	85	3	15	10	10	10	10
	魔王のリング	40	70	40	44	60	80	3	18	25	18	18	0
	アテナのうでわ	60	80	60	60	80	180	2	15	20	40	10	20
	メビウスリング	66	90	70	88	80	199	2	0	35	45	60	50
ウンガガ	[illegible]	35	55	20	65	0	20	2	0	0	0	5	0
	ジャヘリン	38	58	25	70	0	20	2	8	0	0	12	0
	ハルベルト	44	64	28	75	0	20	2	0	10	0	15	0
	ドゥ・サンガ	46	66	35	74	0	20	3	0	0	7	17	0
	スコーピオン	50	70	35	78	0	30	3	10	0	0	21	0
	パルチザン	55	75	45	90	0	30	3	0	0	10	18	0
	シンキロウ	63	83	45	77	0	40	3	10	0	0	20	0
	大地の槍	68	88	50	75	0	40	4	0	20	0	0	2
	ヘラクレスの怒り	75	150	70	99	0	50	2	0	0	24	28	0
	バベルの槍	79	199	70	99	0	67	2	0	0	0	30	32
オズモンド	マシンガン	22	32	30	55	0	15	4	0	0	0	0	0
	ジャッカル	30	40	35	65	8	25	4	0	0	0	0	0
	ランチャー	20	40	40	65	0	20	1	0	0	0	0	0
	ランチャーV2	30	60	47	65	0	20	1	0	0	0	0	0
	ブレスガン	34	56	50	60	10	25	4	5	5	5	5	5
	スカンク	48	72	55	66	20	30	4	15	15	15	15	15
	Gクラッシャー	35	55	60	60	25	35	4	0	0	0	0	0
	ヘキサブラスター	64	90	40	77	25	35	4	30	23	23	23	30
	スターブレイカー	50	70	80	70	30	50	3	0	0	0	0	0
	スーパーノヴァ	90	124	98	88	30	60	3	35	30	30	30	35

ジオラマパートワンポイントアドバイス！

●ノルン村のリクエスト

ここではトアンの家の向きがわかりにくい。村長の家を上にした視点で、トアンの家の出入口を左向きにするとリクエストの条件を満たすことができる。また、マッチョの家は神獣の洞窟入口から4マス以内に配置することも重要。

●マタタギの里のリクエスト

川の引き方と白ひげショップの配置がポイント。白ひげショップの周囲を川で囲む必要があるため、最初に白ひげショップを配してから川を引くのが理想的だ。あと、カカオの家は周囲に4本の木を置けばOK。

●クィーンズのリクエスト

クィーンズのリクエストで難しいのは、占いの館の向きを見極めることだろう。占いの館の屋根にあるヘビの顔を、海とは反対方向に向ければいい。

◀コンプリートの中でも住人のリクエストを叶えるのが一番価値がある。100%にすると、レアアイテムや攻撃技がもらえるのだ。

まんが／茨城県　いろさん

ジオラマパートワンポイントアドバイス

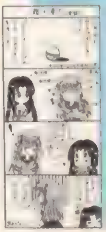
●ムスカラッカのリクエスト
ジオラマパートで最も難しいのがムスカラッカのリクエストだ。トーテムポールにある3種類の顔と各家にあるミニトーテムポールの顔の種類を合わせることと、同じ顔同士を向かい合わせにすることが必要になってくる。これは、トーテムポールの顔をよく見て判断すること。コツとしては、最初から配置されている小屋をベースにしてトーテムポールを配置していくことだ。あとは、神殿の入口を左にした視点で、捕虜の小屋を下向きに配置すればこのリクエストはクリア。

●イエロードロップのリクエスト
イエロードロップのファクトリーで組み立てる巨大ロボットがジオラマパートとなるが、ここにはリクエストが存在しない。右の写真のようにパーツを配置すればめでたくクリアとなるぞ。

▲左が頭、右が足になっている。パーツは左右対称なので左右パーツの判別が難しい。パーツ名の語尾がRなら右。Lなら左だ。

武器名	対モンスター属性 竜	不死	魚	石	植物	獣	鳥	鉄	ミミック	魔法使い	Abs基本値	Absアップ値	初期WHP	オプションステータス	ビルドアップ可能武器
タカー	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	32	8	48	—	—
バゼラード	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	40	9	40	—	古代の剣・バスターソード
グラディウス	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	40	10	45	—	バスターソード
白ひげの剣	0	0	0	0	12	12	0	0	0	12	65	10	50	—	小羊の剣
クリフナイフ	0	5	0	0	0	5	5	0	0	0	45	8	55	—	月影刀
古代の剣	10	8	0	10	0	0	0	0	10	0	50	8	58	ストップ	ブレイブアーク
バスターソード	0	10	0	0	0	10	0	10	0	10	60	12	57	—	ブレイブアーク
包丁	0	0	33	0	0	0	0	0	0	0	50	8	30	うるおい	月影刀
月影刀	0	0	0	0	0	8	0	10	0	8	68	13	40	—	アマノムラクモ
太陽の剣	30	30	0	30	0	0	0	15	0	10	90	15	50	—	ビッグバン
ヘビキリの剣	21	0	12	0	23	24	23	0	0	0	40	16	45	—	アマノムラクモ・アトラミリアの剣
マッチョソード	0	0	0	8	0	12	0	0	35	0	70	25	53	対ミミック	ブレイブアーク
シャムシール	0	0	0	0	0	0	10	0	0	4	70	8	32	—	月影刀・小羊の剣
アマノムラクモ	30	0	0	0	0	30	0	35	0	0	90	20	60	—	ダーククラウド
小羊の剣	0	0	0	0	30	35	35	0	0	0	92	15	65	—	アトラミリアの剣
ダーククラウド	30	0	0	0	0	0	0	30	30	0	93	24	60	—	—
ブレイブアーク	0	34	0	36	0	0	30	25	0	18	85	18	70	—	アトラミリアの剣
ビッグバン	35	35	0	45	0	0	0	40	0	40	80	25	70	—	—
アトラミリアの剣	30	20	10	20	10	10	10	30	40	20	70	25	70	—	—
木のパチンコ	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	40	8	48	—	—
鉄のパチンコ	0	0	0	5	0	0	12	5	0	0	40	10	48	—	ハードシューター
盗賊のパチンコ	0	5	0	0	0	0	12	0	0	5	40	10	46	盗む	ダブルインパクト
スティーブ	0	0	0	30	0	0	0	0	20	0	58	20	50	しゃべる	—
骨のパチンコ	0	12	0	0	0	0	12	0	0	0	40	12	40	—	竜のY字
ハードシューター	5	0	0	0	0	5	12	12	0	0	65	15	50	—	エンゼルシューター
ダブルインパクト	0	0	8	0	0	0	12	0	0	12	65	15	45	—	エンゼルシューター
竜のY字	25	0	20	0	20	0	0	0	0	0	65	18	60	—	神獣の資格
エンゼルシューター	0	35	0	30	0	0	0	30	20	30	80	25	70	—	—
神獣の資格	30	0	10	0	20	35	28	0	0	0	80	25	70	—	—
木づち	0	0	0	5	0	0	0	0	5	0	40	8	41	—	—
鉄のハンマー	0	0	0	12	0	0	0	10	10	0	40	8	50	—	マジカルハンマー
マジカルハンマー	0	0	0	5	0	0	0	0	18	20	58	8	55	—	大富豪ハンマー・ガイアハンマー・最後の審判
バトルアックス	0	0	0	10	0	0	0	0	30	0	65	12	55	—	閻魔大王の斧
亀の甲羅	0	0	0	0	0	0	0	0	18	0	58	12	55	—	ガイアハンマー
大富豪ハンマー	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	58	15	55	大富豪	ガイアハンマー・最後の審判
冷凍マグロ	0	0	18	0	0	0	0	0	0	0	40	15	80	—	—
ガイアハンマー	0	0	0	20	0	0	0	0	20	0	65	20	65	—	トールハンマー
最後の審判	0	0	0	0	0	0	0	20	25	20	65	20	65	—	トールハンマー
トールハンマー	20	0	20	0	0	0	0	0	30	20	78	24	88	—	—
閻魔大王の斧	0	20	0	20	20	20	0	20	40	20	78	24	88	—	—
黄金のリング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	8	45	—	—
盗賊のリング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	40	10	48	盗む	クリスタルリング
クリスタルリング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	56	10	53	—	女神のリング・魔王のリング
プラチナリング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	56	12	55	—	精霊のリング・破壊のリング
女神のリング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	67	16	62	—	アテナのうでわ
精霊のリング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	67	16	64	—	メビウスリング
破壊のリング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	67	16	67	—	アテナのうでわ
魔王のリング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	67	18	70	—	メビウスリング
アテナのうでわ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	78	24	81	—	—
メビウスリング	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	78	24	89	—	—
格闘棒	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	45	12	48	—	—
ジャベリン	0	0	0	8	8	0	0	0	0	0	45	16	52	—	パルチザン
ハルベルト	0	0	0	0	0	8	8	8	0	0	45	16	52	—	スコーピオン
ドゥ・サンガ	0	0	0	0	0	0	0	0	8	8	45	18	52	—	パルチザン
スコーピオン	8	8	8	0	0	8	8	8	0	0	56	20	58	毒攻撃	シンキロウ
パルチザン	0	0	0	8	8	0	0	0	8	8	56	20	60	—	大地の槍
シンキロウ	16	16	16	0	0	16	16	16	0	0	70	24	72	—	ヘラクレスの怒り
大地の槍	0	0	0	16	16	0	0	0	16	16	70	26	74	—	バベルの槍
ヘラクレスの怒り	24	24	24	0	0	24	24	24	0	0	80	26	81	—	—
バベルの槍	0	0	0	24	24	0	0	0	24	24	80	26	87	—	—
マシンガン	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	38	14	50	—	—
ジャッカル	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	16	58	—	Gクラッシャー
ランチャー	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	—	—
ランチャーV2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	—	—
ブレスガン	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	38	18	45	—	スカンク
スカンク	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	58	18	55	—	ヘキサブラスター
Gクラッシャー	8	8	8	20	8	8	8	20	20	8	69	18	68	—	スターブレイカー
ヘキサブラスター	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	69	20	68	—	スーパーノヴァ
スターブレイカー	20	20	20	30	20	20	20	30	30	20	80	18	80	—	—
スーパーノヴァ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	80	28	84	—	—

まんが／茨城県 朝倉[illegible]穂さん



PS2 テクニクティクス

●発売日／2001年1月25日●価格／¥6,800
●メーカー／アリカ
●ジャンル／ETC
●対応周辺機器／MC2(240KB)、2人プレイ可

©ARIKA CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

本作を遊び尽くすために役立つ攻略マニュアル!!

テクノサウンドのリズムに合わせて発生する波紋をタイミングよく反応させて音をつなげていくという、新感覚のリズムACT『テクニクティクス』。今回は、プレイするうえで覚えておきたい「基本テクニック」、ゲームをより深く楽しむために用意されている多彩な「隠し要素」、やり込み派にオススメの「キャラ別攻略」の3項目に分けてお届けしていくぞ。まずは基本テクニックをしっかり覚えてから、得意なキャラを使って全キャラを出現させよう。そして全キャラを出現させたら、キャラ別攻略を参考にハイスコアを目指してチャレンジだ！

◀基本テクニックをマスターすれば、難しい曲もクリアできるはず

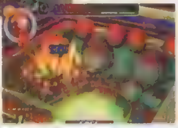
基本テクニック

ここでは「キャッチ」「和音」「連鎖」の3つのポイントに絞って、プレイの基本を解説していくぞ　とくにキャッチの基本テクニックは覚えておかないと、後半に出現する難易度の高い曲はクリア不可能　絶対にマスターしておこう！

◉キャッチの基本テクニック

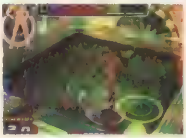
×ボタンでマーカーを運ぶキャッチ。使うタイミングは、小さいマーカーが密集して発生するポイントだ。大きいマーカーを運んで一度に反応させよう。そうすれば、普通に移動したのでは到底間に合わないポイントでも、コンボをつなげられるぞ。

◀ニッティのようにマーカーを持ち運べるキャラは、マーカーが一度に発生したら……


▶マーカーを運んで真ん中でボタンを押せば、複数のマーカーを一度に反応させることが可能

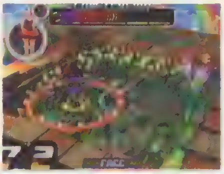
◉和音を狙ってハイスコア

2つ以上のマーカーを同時に反応させると、「和音（トーン）」が成立して得点を倍増させることができる。「和音」を狙う最大のチャンスは、2つ以上のマーカー同士がギリギリ接触していない距離で発生したとき。うまく複数のマーカーの上にキャラが乗るように移動し、ジャストのタイミングで反応させることができればOKだ。移動速度が遅いウィリーで使いたいテクニックの1つ。ぜひマスターしてほしい。


▲マーカーに乗ると、マーカーの色が変化する。コレを目安に位置を合わせよう！

◉コンボの特性を覚えよう

マーカーを反応させると、一瞬光の花のエフェクトが発生する。このエフェクトに、反応前のマーカーを置いて接触させると、マーカーが「予約」され、コンボが完成するぞ。しかし、マーカーは自分で1つずつ反応させたほうが、得点を多くゲットできるのだ。よって、自動的にコンボにつながるポイント以外は、なるべく1つ1つ反応させていこう。

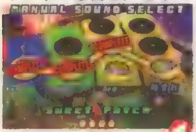

◀後半に出現する難易度の高い曲は、コンボを使わないとクリアが難しい！

隠し要素

このゲームには隠しモードが多数用意されており、ゲームを1回クリアするごとに増えていく　さらに、この隠しモードのほかに2つの隠し要素が用意されているのだ　ここでは、2つの隠し要素について、出現方法を紹介していくぞ

その1 隠しキャラが7人も登場

外見だけでなく、キャッチの性能も個性豊かなキャラたち。ニッティとレインは初めから選ぶことができるが、そのほかのキャラは、パフォーマンスモード（チャンネルやプレイモードは問わない）を1回クリアするごとに、ハッシー、ブル、カート、スワン、ウィリー、ボットの順番で出現するぞ。ただし、7人目のスカロマニアの出現条件は特殊で、隠しキャラと隠しモード（その2で紹介する隠しチャンネルも含む）をすべて出現させることが条件となるのだ。条件を満たせば、キャラ選択画面でセレクトを押すとスカロマニアを選べるぞ。



▲どのキャラでもいいので、4ピリオドをクリア（リトライしてもOK）できれば……

▶新たにキャラが追加される　ちなみに同じキャラでプレイしても、クリアさえすれば出現するぞ

その2 新たなチャンネル&曲を増やす方法

1◉条件を満たすと新チャンネルが増える！

本作ではチャンネルの曲の獲得率が70%&90%以上になると、チャンネルが1つずつ追加される。ただし、獲得率を90%以上にするには、ノーリトライで4ピリオドをクリアし、250,000点以上獲得すると出現する「EXTRAピリオド」をプレイする必要があるぞ。

▶後半のチャンネルになるほど、曲の難易度がアップするのだ！

2◉1度でも曲をプレイすればジュークボックスに追加

収録されている曲は、初めてその曲を選択した瞬間にジュークボックスに追加される。ちなみに、曲の途中でプレイを止めたとしても、ジュークボックスには曲が追加されるぞ。あえて難しい曲を選びリタイアして、ジュークボックスの曲数を増やすことも可能だ。

▶未演奏の曲をメモしておけば、曲をそろえるときのムダがない！

まんが／千葉県　むさりゅーさん

インターネットランキングを開催中!!

現在アリカの公式ホームページでは、「テクニクティクス」のインターネットランキングを開催中！　トータルのスコアが表示されている画面で、セレクト＋○ボタンを押してネームを入力。するとインターネットランキング用のスコアが表示されるので、【http://www.arika.co.jp/tnx/】にアクセスして自分の実力をチェック！

キャラ別攻略

ここでは隠しキャラを含めた、全9人の性能と使い方を解説。どのキャラも性能にクセがあるので、しっかり能力を把握しておこう。ただし、ニッティとレインはとても性能が似ているキャラなので、まとめて解説していくぞ

ニッティ&レイン

まずはこのキャラでシステムを把握！

この2キャラは、×ボタンでマーカーを持って運べるので、初心者でもコンボを狙いやすい。ちなみにレインは、ニッティより移動速度は遅いが、マーカーを反応させる範囲が、ニッティより少し大きいという特徴があるのだ。好みに合わせて使い分けよう。

◀×ボタンを押し続けなくても、持ち運べるぞ！

▶大きいマーカーを離れた2つのマーカーに重ねよう。

ハッシー

滑る方向を間違えないように！

移動速度が遅いハッシー。マーカー上で×ボタンを押すと、一定距離を滑ってからマーカーが自動的に「JUST」のタイミングで反応してくれるのだ。すべてのマーカーの出現位置を覚えておけば、そこに合わせて滑っていくだけで、コンボを決められるぞ。

▼滑る距離はどの大きさのマーカーでも同じなので、目測で距離を図って連鎖ポイントに運ぼう！

ブル

ニッティ&レインと近い性能を持つ！

ブルはニッティ&レインに近い性能を持つ初心者向けのキャラ。×ボタンを押すとマーカーが運べるので、オールコンボを狙いやすいのだ。だが、×ボタンでマーカーを持ったらボタンを押し続けていないと、マーカーが下に落ちてしまう。注意しよう。

▼もちろん、マーカーを持ち運びながら反応させることも可能！　うっかりボタンを離さないように。

カート

マーカーを蹴る距離を調整してプレイ

マーカーの上で×ボタンを押すと、マーカーを蹴って移動させることができるカート。ボタンを長く押すほど距離が長くなり、逆に短く押せば少しだけ移動させられるのだ。ただし反応はしてくれないので、蹴ったあとに発生するマーカーを反応させておくこと。

▼蹴られたマーカーは壁で跳ね返る。ボタンを押し過ぎるとマーカーが思わぬ方向へ移動してしまうぞ!!

スワン

予約を狙いやすい上級者向けのキャラ

スワンはマーカーの上に乗ると、マーカーが大きくなるという性質を持つ。離れたところに出現したマーカーも、大きくして「予約」したマーカーにつなげていけば、コンボ数を稼ぐことが可能だぞ。後半で一度にたくさんのマーカーが出現する曲などでオススメだ。

◀最大まで大きくすると、一度に多数予約できる。

▶マーカーの出現場所を覚え、ドンドンつなげよう！

ウィリー

ボタンを強く押して反応させよう！

動きが遅い反面、体が大きいので多少マーカーから離れていてもボタンさえ押せば反応させることが可能。しかも、ウィリーは反応させるときにボタンを強く押すと、それに応じて反応させる範囲を大きくすることができるのだ。×ボタンの性能はニッティと同じなので、マーカーを運んで一度に反応させれば「和音」を作りやすい。このキャラもスワン同様、ハイスコアを狙う上級者向けだ。

▲反応前のマーカーを巻き込まないよう注意しよう！

ボット

高速移動も可能だが使い勝手はイマイチ

×ボタンでマーカーを持ったまま移動すると、高速移動しつつ持っているマーカーが縮小し、逆に持ったまま停止しているとマーカーが拡大していくという性質を持つ。ボットを使うときは、なるべく移動せずにマーカーを大きくして反応させていこう。

▼小さいマーカーは大きくして持ち運ぼう。そのほうが、反応させるタイミングをつかみやすい。

スカロマニア

×ボタンを離すタイミングに注意！

スカロマニアは×ボタンを押し続けると、マーカーを反応させる波紋が広がる。普通は2つぐらいしか「和音」を狙えないが、この特性を使えば5つ以上の「和音」を決めることも！　普段は×ボタンを押してためておき、「和音」のチャンスで×ボタンを放そう。

▶約6秒間ため続けると、範囲がここまで広がるぞ

◀「和音」のポイント以外で×ボタンを使うのは厳禁

まんが／兵庫県　こりのさん

PS てんたま

●発売日／2001年1月25日●価格／¥6,800
●メーカー／キッド
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC(2ブロック)

c KID 2001

「てんたま」のすべてがわかる、キャラ別完全攻略!!

クリアできないキャラがいる！　CGアルバムが埋まらない!?　そんなプレイヤーに贈る「てんたま」の完全攻略。全キャラのエンディングから隠し要素まで一気にお教えします。なお、理香子と結花以外のキャラには、パターンの異なるエンディングも用意されているので要チェック。条件がちょっと複雑だけど、押さえるべきイベントさえ間違えなければ大丈夫だぞ。

◀楽しげなイベントが盛りだくさん。ちなみにチャート中のイベント発生日は、プレイの仕方によってずれることもあるので要注意！

クリア後のお楽しみ「URATAMA」とは?

すでにクリアした人なら気づいたと思うが、本編を１度でもクリアすると、おまけモードの「URATAMA」が出現する。このモードには２種類のシナリオが用意されていて、理香子とエンディングを迎えれば「絵理のお話」、それ以外のキャラなら「ユリユリのお話」が出現するぞ。本編では描かれなかったあのキャラの、知られざる一面が!?　内容はノベル感覚のＡＶＧなので、選択肢を気にせず気軽に楽しもう。

▲クリアデータをセーブすると、メニュー画面に追加されるぞ。

花梨＆篠崎千夏

◉あえて間違った選択を!?

花梨と千夏の攻略ルートは重複するイベントが多く、エンディング条件に関わるすべてのイベント選択肢を正解していけば、千夏のTrueエンド。それ以外のエンディングを見るためには、いずれか数カ所で間違った選択肢（下の表では、すべて正解となる選択肢を掲載している）を選ばなければならない。また、花梨のAnotherルートでは、ラスト直前で重大な選択を迫られる。このとき、「１人の女の子として見ていた」を選ばないと、条件にかかわらずバッドエンドとなるので要注意！　あとは、余計なイベントの発生を防ぐためにも、お目当て以外のキャラとの接触は避けるようにしよう。

エンディング条件

■花梨True
Ev.１～⑩をすべて発生させて、⑨～⑪のいずれか１カ所で選択を間違える

■花梨Another
Ev.１～⑩をすべて発生させて、②③⑧で１カ所、⑨～⑪で２カ所以上間違える

■千夏True
Ev.１～⑪をすべて発生させて、⑨～⑪の選択をすべて正解する

■千夏Another
Ev.①～⑩をすべて発生させて、②③⑧で２カ所以上、⑨～⑪で１カ所間違える

花梨＆千夏・共通ルート

Ev	日付	イベント&選択肢
①	11月9日	千夏と一緒に帰ろうかな…
②	11月11日	花梨が待っているから帰る… もう少しこのままでいる
③	11月12日	それじゃあ、がんばってみろよ
④	11月13日	千夏と一緒に帰るか
⑤	11月15日	授業に疲れたから帰る
⑥	11月23日	貴史はどうしているんだろう
⑦	11月24日	貴史は先に帰ってしまったのかな
⑧	11月25日	体育の授業でカロリーを使い果たした 全部持ってあげる
⑨	11月27日	千夏を追いかける
⑩	11月28日	千夏に声をかける
⑪	11月28日	もう少し考え直すべきだという

七瀬結花

◉早い段階でルートが確定!!

Ev.①で「このアホ面に～」などという選択肢を選んでしまうと、早くもバッドエンドが確定。Ev.③の選択肢を選んだ時点で結花と理香子以外のキャラは攻略不可となり、最終的にEv.⑥を発生させると結花ルートに確定。なお、Ev.⑪には２通りの展開があり、選択肢は【A】と【B】のどちらを選んでもかまわない。ただし、Ev.⑬のときに、Ev.⑪で選んだ選択肢と同じ記号の選択肢を選ぶようにすること。

◀Ev.⑪でどちらを選択したのか、必ず覚えておくように。

結花攻略ルート

Ev	日付	イベント&選択肢
①	11月12日	こいつの顔に、何か? 確かに軽いけど、これでも結構いいヤツなんですよ
②	11月12日	かわいい人だったよ
③	11月14日	花梨、「コスモスさん」に会えたのかな…
④	11月15日	花梨に「コスモスさん」の報告聞いてないな べつに聞かなくてもいいか
⑤	11月19日	そういえば、花梨は結花さん見つけたのかな
⑥	11月24日	花梨、結花さんに会いに行くっていってたけど
⑦	－	知ってる人なら誰でもいいんだ
⑧	－	店まで取りに来ますよ
⑨	－	従妹として好き
⑩	－	いい匂いがしてるからさ
⑪	－	【A】文系の教科をお願いします 【B】理系の教科をお願いします
⑫	－	うんうん、なるほど
⑬	－	【A】花梨より、結花さんの手料理が食べたかったなあ 【B】香乃さんは、料理苦手でしょ
⑭	－	わかったわかった、オレがおごるよ
⑮	－	オレも結花さんが好きです、でも…
⑯	－	待てよ、結花さん!!
⑰	－	男として、好きだと思う

まんが／秋田県　ユウジさん

榎理香子

◉攻略難易度の低さはNo.1！

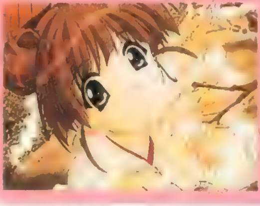
結花同様、かなり早い段階でルートが確定するキャラ。イベント選択肢はストレートなモノばかり。あとは、ほかのキャラの攻略ルートへ行かないように注意するだけだ。「URATAMA」の「絵理のお話」を出現させるためには必須となるので、最初に攻略することをオススメする。

理香子攻略ルート

Ev	日付	イベント&選択肢
①	11月7日	連れて行ってあげる
②	—	花梨がコンビニまで迎えにきてたな
③	—	貴史とデートするんだったな…
④	11月25日	貴史はファン交流会でいないし、帰るか
⑤	—	一緒に食べる
⑥	—	好きだよ

CGアルバムコンプリートガイド

CGアルバムを完成させるには、全キャラクリアはもちろん、おまけ要素である「URATAMA」もクリアしなければならない。さらに、ストーリーと直接関係ない場面でCGが得られる場合もあるのだ。いくつか具体例を挙げておくと、理香子ルートで千夏に相談するかどうか、結花ルートで理系か文系かという分岐がソレにあたる。コツとしては、「放課後の選択」で一番下の選択肢を選んでいくとCGの見逃しが少ないようだ。



◀最も見逃しがちなイベントの1つ。コレを見るには、おみくじで凶を引くこと。

小高真央&吉沢初音

◉エンディングのカギは好感度！

Trueエンドに関しては、お目当てのキャラの好感度が上がるようにプレイするだけでOK。注意が必要なのは、Anotherエンドだ。まず真央のAnotherから説明すると、Ev.①と③で2人の好感度を4ずつ上げて、Ev.④で初音の好感度を上げる。Ev.⑤と⑥は自動的に初音の好感度が上がるので、Ev.⑦で真央の好感度をアップ。Ev.⑧以降は常に真央の好感度が上がる選択肢を選ぶこと。ただし、ラストの選択を誤るとバッドエンドが確定してしまうぞ。初音のAnother狙いなら、真央のAnotherの攻略と逆の選択肢を選んでいき、Ev.⑧以降をすべて初音の好感度が上がる選択肢を選んでいくようにすること。

エンディング条件

■真央True
真央の好感度が初音を上回り、真央の好感度が20以上で初音の好感度が1以上

■真央Another
初音の告白が発生。真央の好感度が初音を上回り、2人の好感度合計が20以上

■初音True
初音の好感度が真央を上回り、2人の好感度合計が26以上

■初音Another
真央の告白が発生。初音の好感度が真央を上回り、2人の好感度合計が20以上

真央&初音 共通ルート

Ev	日付	イベント&選択肢	好感度
①	11月5日	別に興味というほどじゃない 話を聞いて興味を持った	真央+2 初音+2
		確かに心配ではある 心配も何も貴史だし	初音+2 真央+2
		真央の案内を受ける また3人で見てまわりたい	真央+2 初音+2
②	11月7日	好感度の高いキャラのイベント発生(★)	—
③	11月8日	正直に話す	—
		初音さんについて話す 真央について話す	初音+2 真央+2
④	11月11日	繁華街に行けば初音さんに会える…わけないか	—
		もっと頻繁にあっていたと思う 何も変わらなかったと思う	真央+2 初音+2
⑤	11月14日	本屋に行けば初音さんに(★) ラキシスと散歩でもするか(★)	初音+1 真央+1
⑥	11月16日	花梨と駅前まで買い物…また初音さんに会えるかな	両者+1
⑦	11月19日	海辺の公園に行く	—
		初音の料理を褒める 別の話に切り替える	初音+2 真央+2

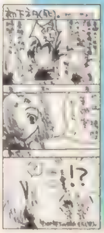
初音True&真央Anotherルート

Ev	日付	イベント&選択肢	好感度
⑧	11月22日	きつくいってやる 励ましてあげる	初音−2 初音+2
⑨	11月23日	海でも見に行く お店で一休み	— 初音+2
		真央がいたら助かったかもしれない 初音さんと一緒で十分楽しい	真央+2 初音+2
		顔のどこかを褒める 会話をすり替える 初音さんをからかう	— 初音+2 初音−1
⑩	11月26日	初音さんと約束があったな	—
		嫌いじゃないけど 今からでも変えてほしい	初音+2 —
⑪	11月26日	初音さんと(真央と)遊ぶ予定だったな(★)	—
⑫	—	その子は遠慮しておくべきだと思う その子は告白してもいいと思う	真央−2 真央+2
⑬	—	正直にちゃんという 曖昧にいってごまかす	真央+2 初音−2
14	—	真央の気持ちを尊重 椎名への気持ちを貫く	真央+2 真央−2
15	—	初音の気持ちを考える 真央の気持ちを考える 2人の気持ちを考える	初音+4 真央+4 BAD確定

真央True&初音Anotherルート

Ev	日付	イベント&選択肢	好感度
⑧	11月22日	返事を聞かない 返事はあとでもいい	— 真央+2
⑨	11月23日	おしとやかな方がいい 明るく元気な方がいい 特に好みはない	初音+2 真央+2 —
⑩	11月26日	暇だし真央でも連れ出すか	—
		悪いことをしたと思う その行動を疑問に思う	初音+2 初音+2
⑪	—	椎名 真央	初音+2 —
⑫	—	レトルト食品 ホットケーキ カレーライス	真央−2 真央+2 真央+2
⑬	—	そっとしておく 何があったか聞く	初音−2 初音+2
⑭	—	ちょっと反省してもらう 真央のせいじゃないと慰める	真央−2 真央+2

※★マークか付いているイベントは、好感度の高いどちらか一方のキャラのみ発生するイベントです。ただし、初音ルートのEv 11は、初音の好感度が11以上だと発生しません。



まんが／東京都　王乃砂居さん

PS 立体忍者活劇

天誅弐

●発売日／2000年11月30日●価格／¥5,800
●メーカー／アクワイア
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

© 2000 Activision Publishing,Inc.Developed and published by Acquire corp.

基本技から裏奥義まで東忍流のすべてを完全公開！

敵に気配を悟られずに、任務を遂行していくこのゲーム。その中から、プレイするさいに知っておいたほうがよい基本技、そして普通にプレイしていては、まず発見できない隠し要素の数々をまとめて紹介していくぞ。これを読むだけで、今までクリアできなかった人も、簡単にクリアできること、間違いなしだ！

東忍流基本忍術徹底指南

▲基本戦法を身につければ、敵に見つからずに行動できるようになるぞ

このゲームは、敵に発見されないように行動することが基本だが、正面から敵を倒して任務を遂行してもよい。しかし、なるべくならば忍びらしく、敵に気づかれないように行動したいところ。そこで、ここでは隠密行動のための、基本的な戦法を紹介していく。このポイントさえ覚えておけば、敵に見つからずに任務を遂行でき、最高位である「忍術皆伝」の取得も夢じゃないぞ。

◀さらに下で紹介している数々の隠し要素を使えば、強敵であるボスとの戦いも楽勝だ！

壱◉敵の気配に気をつけて一気に走れ

画面左下に表示される「気配メーター」。これで敵に気づかれているかどうかと、敵との距離が判断できるぞ。「気配メーター」に「気」と表示されるまでは、敵にまったく気づかれていないので、一気に走っても敵に見つかることはない。気配メーターの下の数字（敵との距離）が50を超えたあたりで走るのをやめて一度止まり、周りの様子を見回して、敵の位置を確認しよう。

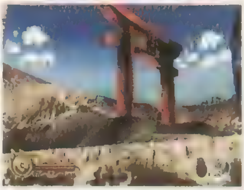
▲刀を納めた状態のほうが、移動スピードは速い。ただし、この状態のときは防御できないので注意

▼川などに落ちると、それだけで敵に気づかれてしまう。水の中に入るときは慎重に！

弐◉素早く隠れて気配を断て！

◀敵が近くにいても、しゃがんでいれば気づかれにくい

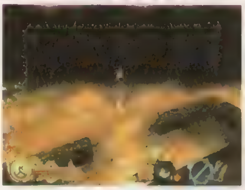
敵が近くにいる場所では、敵の視界に入らないようにしなければならない。敵に近づくときは、R1ボタンを押してしゃがもう。敵の視界は下方向に対しては狭いので、発見されにくい。そのため、しゃがんだまま移動すれば、敵に発見されずに敵に近づくことができるのだ。しかし、正面から近づくのは避けること。



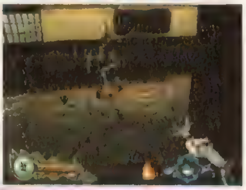
▶しゃがみ移動中は、斜め入力で向いている方向を変更可

参◉「必殺」を使って一撃で倒すのだ！

「気配メーター」が「気」の状態のときに敵を攻撃することで、一撃で敵を倒せる「必殺」が発動する。これを狙うには、まず敵を発見したら、しゃがんだままその場に待機。そして、敵の向いている方向と巡回ルートを確認して、敵が背中を向けたら一気に走り込んで攻撃するのだ。背後から狙うのがポイントだぞ。



◀忍具の「吹き矢」でも「必殺」を発動させることが可能



▶「痺れ団子」で注意を引きつけてから攻撃するのも手だ

東忍流隠し奥義完全公開！

『天誅弐』には、さまざまな隠し要素が存在する。それらはコマンドを入力することで、出現させることができるぞ。これを使えば、特殊忍具も使い放題になるのだ！　なお、コマンドを入力する画面は以下のとおり。①②はステージ選択画面で入力。③④は忍具選択画面で入力。⑤⑥⑦は任務実行中に入力。⑧⑨⑩は実行任務選択画面で入力。コマンドは、素早く正確に入力しないと受け付けてくれないので、注意すること。

	項目	コマンド
本編	①龍丸編出現	R2、R2、➡、L2、L2、⬅、R1、⬆、L1、⬇、□（押しっぱなし）、◎（押しっぱなし）、⬇、⬆
本編	②全ステージ出現	△+×（押しっぱなし）、⬅、➡、R2、R1、⬆、⬇、R2、R1、L2
本編	③全忍具使用可能	L1+△（押しっぱなし）、➡、○、⬅、□、⬇、⬇、×
本編	④忍具個数増加	R1+△+○（押しっぱなし）、➡、⬇、⬅、⬆
本編	⑤体力回復	ポーズ中に、□（押しっぱなし）、L2、➡、⬇、⬅、⬆
本編	⑥マップ全体表示	マップ表示中に、○、○、R2、R2、○、○、L2
本編	⑦神の領域	ポーズ中に、L1、L1、R1、R1、L2、L2、R2、R2、△（押しっぱなし）、⬅、➡、⬇、⬆
虎の巻	⑧全ステージ使用可能	L2+R2（押しっぱなし）、⬅、➡、△（押しっぱなし）、⬆（△のみ放す）、□（押しっぱなし）、⬇、⬇
虎の巻	⑨オフィス使用可能	△、□、△、□、R2、L2、R2、L2
虎の巻	⑩CDコピー呼び出し	△（押しっぱなし）、⬆、⬆、⬇、⬇、⬅、➡

まんが／長崎県　キリコさん

東忍流裏奥義伝授

左ページで紹介した、コマンド入力で使用可能になる隠し要素以外にも、まだまだ隠し要素が存在する。ここで紹介する隠し要素は、それぞれ定められたステージでのみ使用できる技（一部を除く）で、さらに特殊な条件が必要となってくる。なかには、非常に強力なものも存在するので、この隠し要素が設定されているステージに挑む場合は、発動させていくようにするといいぞ。これらすべてを使いこなし、すべての任務で「忍術皆伝」を狙ってみよう。

◀隠し要素のすべてを活用して、難易度の高い任務を遂行しよう

壱◉視野拡大の法

この技が使用可能なステージは「戸田の陣（力丸・ステージ3）」、「菊姫を救出せよ（彩女・ステージ3）」、「戸田の首を取れ（龍丸・ステージ2）」の3カ所。下の写真の位置で立ち、刀を納めて3秒ほど待つと、暗く見えにくかった視界が徐々に開けてくるぞ。これにより、遠くの敵までもが見えるようになるので、敵を発見しやすくなるのだ。とくに敵に発見されてはいけない彩女のステージでは重宝する技だ。

▲サクの上に昇り、この位置に立って3秒ほど待てば、視界が開けて見えやすくなるぞ。

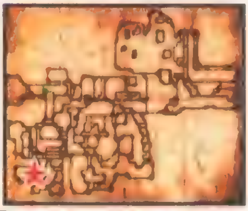
弐◉体力増強の法

「龍丸追跡（力丸と彩女・ステージ8）」で使用可能。やり方はマップ西側の地蔵が並んでいるところで、真ん中の地蔵に「痺れ団子」を投げるだけでOK。これで、体力が全回復するうえに、体力の最大値が150にまで増加するぞ。しかも、ボスが待ち構えている場所から近くなので、ボス戦の前にこの術を発動させれば、ボス戦も楽勝に！　また、パワーアップ技の「神の領域」と組み合わせるのも有効だ。

▲この5つ並んでいる地蔵の、真ん中の地蔵の方向を向いて「痺れ団子」を使えばOKだ

参◉忍具倍増の法

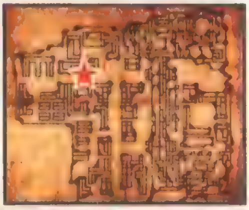
この技は、「灌洗洞窟（力丸と彩女・ステージ10）」で使用可能。まず、下の写真の石が4つ並べてあるところで、奥にある2つの石の中央に「地雷」を設置する。その「地雷」を踏むと、所持している忍具の数が倍になるぞ。なお、この技は1回しか発動させることはできない。もしも、2回目を行った場合は、所持している忍具の数が0になってしまうので注意だ。



▶この地点に「地雷」を設置して、自分で踏めばOK。なお、爆発させる前に近くの敵は倒そう。

四◉食料増加の法

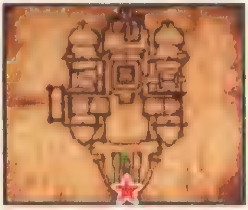
「町人を誘拐せよ（龍丸・ステージ3）」で使用可能。マップ中央部のやや西側にある、「悪猥屋(アクワイヤ)」の看板の近くに、町人の死体を引きずってきて置くと、体力回復アイテムの「おにぎり」を入手できるぞ。ちょうど、すぐ東側にある見張り台の下付近を町人が巡回しているので、こいつを倒して持っていこう。なお、死体を置く範囲は狭いので、注意しよう。



▶見張り台の上にも敵はいる。こいつを倒してから、死体を引きずるようにしよう。

伍◉攻撃力倍増の法

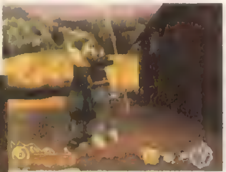
この技は「終演の陽炎（龍丸・ステージ7）」で使用することが可能。船の先端に龍丸がブラ下がることで、技が発動し、パワーアップ技の「神の領域」と同様、敵に与えるダメージが100に上がるのだ。この技を発動させれば、ザコ敵なら「必殺」を使わなくても一撃で倒すことができるぞ（ただし、「必殺」以外の攻撃で敵を倒すと、体力が5ずつ減る）。



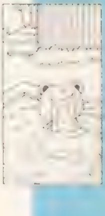
▶まず船の先端で向きを変え、後ろ向きのまま歩く。そして、船の先端につかまろう。

六◉自己採点の法

唯一すべてのステージで発動可能な術。やり方は、全ステージで「忍術皆伝」を取得した状態でゲームを始める。そして、任務に入る直前、忍具を選択し終わったあとのロード中に「L1＋L2＋R1＋R2＋⬇＋×」を押しっぱなしにしたままステージを開始すればOKだ。「忍術皆伝」を取得するには、敵に1度も見つからずに敵を10人以上倒すか、全滅させてからクリアすればOKだ。左ページで紹介した忍びの基本戦法や、奥義技を駆使して狙おう。



◀▲「忍術皆伝」を取れば任務選択に手裏剣マークがつく。「忍術皆伝」目指して確実に敵を倒せ！



まんが／愛媛県　瀧河咲弥さん

PS2 Neo ATLASⅢ

●発売日／2000年12月14日●価格／¥6,800
●メーカー／アートディンク
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC2（2198KB）

©2000 FlipFlop.All Rights Reserved.ATLAS ©1991 ARTDINK.All Rights Reserved.

世界地図作成の必須データ満載!!

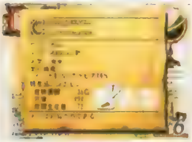
このゲームの目的は、貿易で資金を稼ぎながら、未知の世界を航行して世界地図を完成させること。アイテムのデータ集を参考にして、効率のよい貿易航路を見つければ、ゲーム展開もぐんとスムーズになるぞ。

▼積極的に加工品を作れば、貿易の利益も上昇！

▲探険の効率を上げるには、提督の成長も重要に。

貿易のテクニック

貿易で最も重要なことは、貿易航路の設定だ。貿易で得られる利益は、貿易航路が短いほどロスが少なくなるぞ。大陸や島を回りこんでしまうような貿易航路の設定はなるべく避け、直線で都市間の航路がつながるように設定しよう。



◀産物の生産量が多いと、大量輸送しても在庫切れの心配がない

◉序盤のオススメ航路

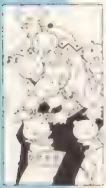
最初から確定している都市のオススメ航路を紹介しよう。まず、アレキサンドリアとベンガジで貿易すると、黒真珠が生まれる。それをイスタンブールの首飾りと貿易すると、黒真珠の首飾りが生まれる。これをイスタンブールと貿易していないほうの黒真珠と貿易して、三角の貿易航路を構成するのだ。

探険のテクニック

探険の航海距離を伸ばすには、船団の船を買い換えればよい。ただし、提督の能力が低いと高レベルの船には乗れないので、低レベルの提督は、積極的に航海に出して成長させよう。また、新しい陸地を発見したら、スケールを8にして海岸線を探さないと、小さな港を見落とすぞ。

◉提督の報告を信じる？

基本的にこのゲームの地形は、現実世界の地形に近いものになっている。しかし、本来陸であるはずの場所で、提督の報告を何度も信じないでいると、前は陸と報告された場所が海になることがある。この方法でアメリカ大陸などに運河を通すと、後々の航海が便利になるのだ。



◀陸を分断するような運河ができるまで、海ができるのを待つ

産物と加工品

各種産物の報奨金や、加工品を作るための組み合わせを公開。なお、産物は50音順に、加工品は報奨金の高い順に並べている。1次技術品は産物＋文化、2次加工品は産物＋産物、2次技術品（表中では2技）は2次加工品＋文化、3次加工品は産物＋2次加工品の組み合わせで作成できるぞ。

産物

名前	報奨金	価値
硫黄	1000	5
イタチの毛皮	8000	8
絵具	3000	10
エメラルド	15000	50
オーク樽	2000	5
織物	8000	6
カカオ	5000	8
カナリア	5000	20
ガラス	2000	10
ギター	2000	20
絹糸	18000	35
金	20000	55
金の珠	25000	81
金マダス貝	25000	60
金羊毛	25000	45
首飾り	2000	12
コーヒー	20000	22
コショウ	100000	50
コメ	8000	5
砂金	25000	56
サツマイモ	8000	10
サトウキビ	3000	5
サファイア	15000	50
塩	1000	1
シナモン	10000	35
じゃがいも	6000	5
硝石	1000	5
真珠	5000	26
水銀	2000	8
水晶	5000	20
ターメリック	15000	40
ダイヤモンド	20000	60
タバコ	20000	32
茶	25000	24
鉄	2000	8
トウガラシ	10000	35
陶器	15000	15
トウモロコシ	8000	10
ドードー	20000	50
ドラム	7000	18
ナツメグ	15000	40
[illegible]	1000	5
人形	3000	5
パピルス	4000	11
ブドウ	1000	5
帽子	2000	10
マスク	8000	25
マダス貝	1000	3
ミルク	1000	3
目にやさしいタマネギ	20000	1
指輪	2000	10
羊毛	2000	5
ルビー	15000	50

加工品

	名前	産物1	産物2（文化）	報奨金	価値
1次技術品	ちょんまげ	帽子	（ジパング）	40000	39
1次技術品	ホーンチャイナ	陶器	（ヨーロッパ）	37000	68
1次技術品	有田焼	陶器	（ジパング）	30000	45
1次技術品	キャットキター	ギター	（ジパング）	28000	30
1次技術品	おかめマスク	マスク	（ジパング）	25000	35
1次技術品	ソンブレロ	帽子	（南米）	25000	35
1次技術品	鼓	ドラム	（ジパング）	25000	38
1次技術品	アイスクリーム	ミルク	（イヌイット）	24000	21
1次技術品	カチナマスク	マスク	（北米）	23000	40
1次技術品	アボリジニマスク	マスク	（オセアニア）	22000	35
1次技術品	トルコ帽	帽子	（アラビア）	21000	20
1次技術品	パウワウドラム	ドラム	（北米）	20000	50
1次技術品	ウクレレ	ギター	（オセアニア）	20000	35
1次技術品	スリットドラム	ドラム	（オセアニア）	20000	25
1次技術品	ティンパニ	ドラム	（ヨーロッパ）	20000	30
1次技術品	ボンコ	ドラム	（南米）	20000	33
1次技術品	シタール	ギター	（インド）	19000	30
1次技術品	漢方薬	ターメリック	（チャイナ）	18000	55
1次技術品	ターバン	帽子	（インド）	18000	25
1次技術品	コラ	ギター	（アフリカ）	12000	30
2次加工品	ドードー帽	ドードー	帽子	45000	95
2次加工品	紅茶	茶	オーク樽	35000	40
2次加工品	コーヒーギューニュー	ミルク	コーヒー	35000	32
2次加工品	抹茶アイス	茶	アイスクリーム	35000	30
2次加工品	カリー	ターメリック	コショウ	25000	60
2次加工品	絹織物	絹糸	織物	25000	60
2次加工品	ジパング酒	コメ	オーク樽	18000	35
2次加工品	チョコレート	サトウキビ	カカオ	17000	26
2次加工品	ショウチュウ	サツマイモ	オーク樽	16000	30
2次加工品	バーボン	トウモロコシ	オーク樽	16000	30
2次加工品	毛織物	羊毛	織物	15000	20
2次加工品	スティールドラム	鉄	ドラム	14000	25
2次加工品	ラム酒	サトウキビ	オーク樽	13000	30
2次加工品	タイヤの首飾り	タイヤモンド	首飾り	12000	86
2次加工品	ダイヤの指輪	ダイヤモンド	指輪	12000	84
2次加工品	金の首飾り	金	首飾り	11000	80
2次加工品	金指輪	金	指輪	11000	65
2次加工品	油絵	絵具	パピルス	10000	35
2次加工品	エメラルドの首飾り	エメラルド	首飾り	10000	74
2次加工品	エメラルトの指輪	エメラルド	指輪	10000	72
2次加工品	サファイアの首飾り	サファイア	首飾り	10000	74
2次加工品	サファイアの指輪	サファイア	指輪	10000	72
2次加工品	ステンドグラス	絵具	ガラス	10000	45
2次加工品	ルビーの首飾り	ルビー	首飾り	10000	74
2次加工品	ルビーの指輪	ルビー	指輪	10000	72
2次加工品	真珠の首飾り	真珠	首飾り	9000	45
2次加工品	真珠の指輪	真珠	指輪	9000	43
2次加工品	チーズ	ミルク	オーク樽	9000	20
2次加工品	鏡	ガラス	水銀	8000	35
2次加工品	火薬	硝石	硫黄	8000	30
2次加工品	黒真珠	真珠	マダス貝	7000	37
2次加工品	ワイン	ブドウ	オーク樽	7000	25
2技	水墨画	油絵	（チャイナ）	35000	80
2技	ヘルシャじゅうたん	毛織物	（アラビア）	35000	90
2技	西陣織	絹織物	（ジパング）	34000	80
2技	浮世絵	油絵	（ジパング）	30000	78
3次加工品	ミルクティー	紅茶	ミルク	50000	65
3次加工品	ヤキイモ	火薬	サツマイモ	45000	45
3次加工品	チョコアイス	チョコレート	アイスクリーム	35000	44
3次加工品	ホットカリー	カリー	トウガラシ	30000	62
3次加工品	ブルーチーズ	チーズ	オーク樽	24000	45
3次加工品	タイヤの金指輪	金指輪	ダイヤモンド	22000	125
3次加工品	ブランデー	ワイン	オーク樽	21000	54
3次加工品	エメラルドの金指輪	金指輪	エメラルド	20000	115
3次加工品	サファイアの金指輪	金指輪	サファイア	20000	115
3次加工品	ルビーの金指輪	金指輪	ルビー	20000	115
3次加工品	鉄砲	火薬	鉄	15000	45
3次加工品	黒真珠の首飾り	黒真珠	首飾り	10000	58
3次加工品	黒真珠の指輪	黒真珠	指輪	10000	56

まんが／兵庫県 ひゃくはちさん

発見物

音楽や民族、怪物や生き物といった発見物の一覧が以下の表。なお、並び順は50音順で、Sは発見物を見つけられるスケールを示している。

名前	報奨金	S
アーサー王伝説	–	–
アタケ丸造船秘図	1000	
アトランティスのテーマ	50000	8
アフリカのテーマ	8000	7
アラビアのテーマ	2000	7
アロエス	20000	6
生きたタイヤ	100000	8
イソップ童話集	–	–
イヌイットのテーマ	33000	8
インドのテーマ	10000	8
海の司教	30000	5
ヴラン城	2000	8
ウロボロス	30000	5
永久運動の盲点	–	–
永久機関の図面	5000	7
エッグマン	15000	8
エルドラドの祭壇	30000	7
オセアニアのテーマ	35000	7
貝人	80000	8
怪文書	1000	–
カブキモノ	100000	8
カラフィア城	30000	7
カンガルー	11000	7
汗血馬	12000	7
岩石寺院	50000	7
ガンターラ仏像	20000	7
記念碑	–	6
吸血コウモリ	5000	8
巨大クラゲ	20000	6
巨耳人	20000	8
キングクラーケン	50000	5
ククルカン神殿	30000	7
ククルカンの棺	50000	7
クラーケン	–	5
黒鯨	6000	6
クロコダイル	20000	7
軍隊コアラ	5000	7
ケサダの店	1000	8
下手人サムライ	88000	8
ケルピー	13000	6
小悪党ラグナール	2000	6
小人妖精クーネル	10000	8
小人妖精ツンコ	10000	8
小人妖精ドドイッコ	10000	8
小人妖精バム	10000	8
小人妖精ピンタパン	10000	8
小人妖精ポリンヌ	10000	8
コモドドラゴン	15000	8
コロホックル	50000	8
コロンバの怪物	20000	8
さかさまの木	4000	5
魚と獅子の石片	10000	8
サクレス航海研究所	3000	6
サツマンボウ	50000	8
サラマンカ大学	2000	7
獅子と竜の石片	10000	8
ジテールの振り子	–	–
ジパングのテーマ	18000	8
じゃがいも	8000	7
じゃがいも虫	45000	8
シャチ	2000	7
植物ヒツジ	50000	8
不知火	19000	8
シンデレラ	–	–
人面蝶	32000	8
ストーンヘンジ	5000	5
スフィンクス	3000	6
聖バレンティヌス修道院	5000	7
ゾウ	4000	7
大王貝	35000	5
隊長コアラ	20000	7
太陽神殿	50000	7
太陽の石	10000	8
玉のような人	25000	8
チャイナのテーマ	13000	7
ツチノコ	50000	8
東洋造船術	–	–
トーテムポール	30000	8
ドードー	150000	8
トビゾウ	10000	8
ナゾベーム	50000	8
南米のテーマ	24000	7
肉人	20000	8
西ヨーロッパのテーマ	1000	7
ニャンモス	100000	8
人魚	20000	7
ネコの鈴	–	–
バイト・アルヒクマ	7000	7
白鯨	15000	6
ハナモドキ	150000	8
ハンザ航海訓練所	1000	7
パンダ	10000	7
東ヨーロッパのテーマ	2000	7
ピサの塔	2000	8
氷山	9000	6
ピラミッド	5000	6
ファラオのミイラ	20000	7
風来魚	50000	8
不死山	80000	7
フレイシュタ寺院	1000	8
ベティウェル工房	10000	7
ヘルメス文書	10000	7
ペンギン	10000	8
北米のテーマ	22000	7
ボローニャ大学	1000	7
マリエット城	10000	7
ムスターファ商会	2000	7
ムスターファ砦	5000	7
モア	19000	8
モアイ像	25000	8
やまんば	100000	8
雪男	20000	8
ユニコーン	6000	7
ユニコーン	50000	7
夢魔	50000	8
ライオン	2000	7
ラカトイ壁画写生図	1000	7
ラグナール砦	1000	8
ラッコ	12000	6
ラヒュリス岩	3000	7
リスボンのテーマ	1000	8
竜とワシの石片	10000	8
ワーム	–	5
ワシと魚の石片	10000	8

※発見物の軍隊コアラは、性格の異なるものが5種類存在します 同様にペンギンは2種類、モアイ像は4種類存在します

装備品

船団に装備させることで、各種のパラメータが上昇する装備品。発見したら、忘れずに装備しておくこと。なお、並び順は50音順で、Sはスケールを示している。

名前	効果	報奨金	S
イウラークの骨	友好度(+3)・運(+3)	–	–
永久機関	友好度(+3)	–	–
永久機関(故障)	観察力レベル(+1)	–	–
エメラルド板	観察力レベル(+2)	–	–
黄金キャット	友好度(+2)・運(+3)	–	–
黄金のネコ	友好度(+2)・運(−2)	–	–
王様の服	友好度(+2)・観察力レベル(−3)	10000	8
大きな金大砲	戦闘力レベル(+3)・船団戦闘力(+750)	–	–
大きな大砲	船団戦闘力(+750)	–	–
カナリアダイヤの腕輪	運(+2)	–	–
キナキナ	船団戦闘力(+250)	–	–
クリティアス文書	観察力レベル(+1)	–	–
ゴーレムの指輪	運(+1)・戦闘力レベル(+1)	4000	6
小人妖精シンピラ	運(+3)・船団戦闘力(+1500)	–	–
ゴリゴリうす	友好度(+1)	–	–
サンダル	友好度(+1)	3000	7
ジェラードの手紙	友好度(+2)・観察力レベル(+1)	–	–
シャクヤク	船団戦闘力(+250)	–	–
四羊方尊	友好度(+1)・運(+2)	30000	6
人面象形容器	友好度(+2)・観察力レベル(+1)	20000	8
水晶ドクロ	観察力レベル(+2)・運(+1)	20000	–
聖なる十字架	観察力レベル(+1)・運(+2)	–	–
聖バレンティヌス像	友好度(+3)	–	–
太陽の書	友好度(+2)・観察力レベル(+3)	10000	6
小さな金大砲	戦闘力レベル(+1)・船団戦闘力(+250)	–	–
小さな大砲	船団戦闘力(+250)	–	–
中くらいの金大砲	戦闘力レベル(+2)・船団戦闘力(+500)	–	–
中くらいの大砲	船団戦闘力(+500)	–	–
特製ワイン	友好度(+3)	–	–
特製ワイン	友好度(+1)	–	–
長生きの秘訣	船団戦闘力(+250)	–	–
ハルモルカス	船団戦闘力(+500)	30000	8
ピクルス石	船団戦闘力(+1000)	–	–
ブーメラン	戦闘力レベル(+2)	18000	8
プレスターションの手紙	友好度(+2)	1000	5
ヘルメスの日記	観察力レベル(+1)	–	–
ホウイチのギター	友好度(+3)・運(−3)	44000	8
まねきキャット	友好度(+1)・運(+1)	28000	8
マムーンの石	戦闘力レベル(+1)	–	–
マムーンの日記	観察力レベル(+1)	–	–
マラカス	船団戦闘力(+250)	24000	7

ケサダの店の追加アイテム

ケサダの店を発見すると、その後、店で装備品を購入できるようになる。店に並ぶアイテムはゲームの進行度によって追加されていくのだ。また、装備品のほかに、貿易許可証が売られることもあるので、こまめに立ち寄るように。

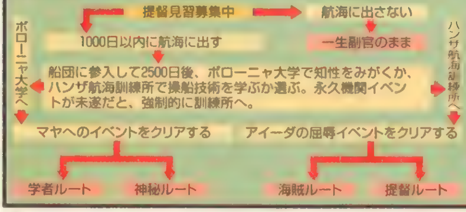
名前	追加条件
ジテールの振り子	「闇商人登場」から120日後
カナリアダイヤの腕輪	「闇商人登場」から500日後
小さな金大砲	確定率15%以上
大きな大砲	確定率20%以上
貿易許可証	確定率22%以上
黄金キャット	確定率24%以上
中くらいの金大砲	確定率25%以上
聖なる十字架	確定率26%以上
大きな金大砲	確定率30%以上
貿易許可証	確定率33%以上
小人妖精シンピラ	確定率35%以上

3大重要イベント攻略

このゲームは、イベントをすべてこなさなくてもクリアは可能。しかし、以下のイベントをこなすと、ゲームの進行が楽になるぞ。

■アイーダの進路

商会のマスコット(?)アイーダは、イベントの選択しだいで、最終的に4つのタイプに成長していく。どの成長でも大きな有利、不利はないので、好みで選ぼう。



■船の種類が増加

ゲーム中、特殊なイベントをこなすことで入手できる船が3つ存在する。

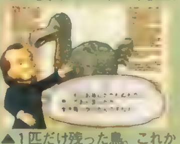
ジャンク船 ゴメスで南アフリカ東方の海域を航海すると、安価で頑丈なジャンク船の技術書が入手できる。

ラカトイ オーストラリア付近の海域を探険航海していると、高速船ラカトイの技術書が入手できる。

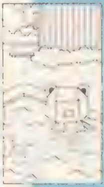
アタケ丸 日本付近の海域を探険航海していると、強力な戦艦、アタケ丸の造船秘図を発見することがある。

■ドードー鳥発見!!

ドードー鳥は、貿易して在庫切れになると絶滅してしまう。が、その後イベントが発生。



▲1匹だけ残った鳥。これからは絶滅させないよう、大切にしようと誓うミゲル。



まんが/鹿児島県 猫ノ都りとるさん

PS2 バウンサー

●発売日／2000年12月23日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2（70KB）、4人プレイ可

©2000 スクウェア／ドリームファクトリー　キャラクターデザイン：野村哲也

3人の主人公の戦術と各ボスの攻略&EDネタを公開!

『バウンサー』は、3人のバウンサー（用心棒）のいずれか1人を操作しながら、複数の敵を倒していく痛快ACT。今回は、ストーリーモードでの3人のメインキャラそれぞれの戦い方と、各ボスキャラの攻略法を紹介する。さらに、3人のメインキャラに用意された個別エンディングの条件も公開していくので、お見逃しなく！

CHECK バウンサーランクを上げると技が増える!

3人のメインキャラの「バウンサーランク（以下「BR」）」は、「バウンサーポイント」を一定量使用するごとに上がっていく。「BR」が上がると、バーサスモードで使えるキャラたちのエクストラスキルが増えていくのだ。「BR」を上げて、より熱い対戦を楽しもう！

◀「BR」は何回もプレイして上げるしかない。

1 基本戦術&キャラ別戦術

ここでは、プレイの際に覚えておきたい2つの基本戦術と、主人公キャラ別の戦い方を伝授するぞ

基本その1◉弱△×3のコンボが攻めの基本

弱△×3のコンボは1発目の技の出が早く、敵にガードされても反撃を受けにくいので非常に使える。さらに3発目は、ヒットするとロボット系を除くすべての敵をダウンさせることができるのだ。ただし、1発目の技はリーチが短いので、敵に密着してから出そう。敵がダウンしたら、追い打ち（シオン：強×、ヴォルト：弱×、コウ：弱×がオススメ）攻撃を当てて、追加ダメージを奪うように戦えば、より有利に戦うことができるぞ。

基本その2◉敵の背後に回り込め！

敵の背後に回り込んでから攻撃すれば、反撃やガードをされることなく一方的にダメージを与えることが可能だ。この戦法を成功させるコツは、敵を仲間の近くまで誘導して、仲間と戦わせること。攻撃したい敵が仲間と戦っている間に、背後に回り込んで弱△×3をたたき込んでダメージを与えていこう。この戦法は、敵から受けるダメージを最小限に抑えつつ最大のダメージを与えることが可能なだけに、必ずマスターしておこう。

シオン

とにかくトーピドーキックで

シオンでクリアを目指すなら、まず序盤で「トーピドーキック(L1＋ロ)」を習得しよう。ヒットすれば必ず敵をダウンさせることが可能なうえに低い姿勢から繰り出すため、敵の攻撃を受けにくいという長所も持っているのだ。中間距離から「トーピドーキック」を積極的に使ってダメージを与えていくのが基本となるぞ。敵がダウンしたら少し前へ進んでから、強×で追い打ちをたたき込め

◀絶対にダウン状態にならない、ロボット系以外の敵すべてに通用する技だ。

オススメ連係技
強ロ、弱ロ→L1＋ロ

「ダブルアッパー（強ロ、弱ロ）」の2発目がヒットすると、敵が吹き飛ぶ　すぐに「トーピドーキック」を出すと、空中に浮いている敵にヒットするのだ。ただし、「ダブルアッパー」はリーチが短いので、空振りしないように密着してから出そう。

ヴォルト

敵をまとめてショルダーアッパーだ

ヴォルトがメインで使用する技は、「ショルダーアッパー（L1＋△）」だ。この技は、発生時にヴォルトがかがみ込むため、敵の攻撃を避けながらダメージを与えることができる。複数の敵がいるところに「ショルダーアッパー」で突っ込み、付近の敵を巻き込んで一気にダメージを与えていこう。敵に囲まれたら、全方向に当たり判定がある「ハンマータイフーン（L1＋ロ）」を出せばOKだ。

◀ヴォルトの技は単発のものが多い。1発1発をしっかりと当てていこう。

オススメ連係技
L1＋△→L1＋×＋○

「ショルダーアッパー」がヒットして敵がダウンしたら、すぐに近づいて「ジャイアントスイング(L1＋×＋○)」のコマンドを入力。成功すると、ダウンしている敵を投げることができるのだ。ただし壁が近いと投げが解けてしまうので注意しよう。

コウ

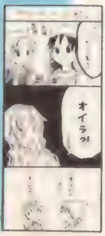
円月拳でガンガン連発していこう!

コウの主力技は敵を高く浮かせることができる「円月拳（L1＋ロ)」。この技がヒットして浮いた敵に、2～3回続けて「円月拳」を当てることが可能なのだ。このコンボと、下で紹介している「騰空虎襲脚（L1＋△＋○)」を利用した連係技は、手軽なうえに攻撃力が高い。敵の背後に回り込んで連発していくだけで、ザコはもちろんボスクラスの敵も、簡単に倒すことができるぞ。

◀「円月拳」コンボは、L1ボタンを押しながらロボタンを連打するといいぞ。

オススメ連係技
L1＋△＋○→L1＋×

少し離れた場所から「騰空虎襲脚」を出す。ヒットして敵がダウンしたら、すかさず「落鳳脚（L1＋×)」を出して追い打ちをかけよう。入力がうまくいかない場合は、L1ボタンを押したまま△＋○、×と連続で押せば、わりと簡単に技を出すことができるぞ。



まんが／岐阜県　宮田あづみさん

2 全ボスワンポイント攻略

本編に登場する５人のボスの対処法を解説　まだクリアしていない人は、これを読んで再挑戦だ！

バウンサー

エキドナ

回り始めたらすぐ離れよう!

対エキドナ戦で一番注意してほしいのが、エキドナの回転攻撃だ。この攻撃は、エキドナを中心にして全方向に攻撃判定があるので、たとえ背後に回り込んでもダメージを受けてしまう。さらに１発ヒットすると、連続ヒットして大ダメージを受けてしまうのだ。エキドナが回り始めたら、すぐに離れてコンボが終わるまで待機。そして、コンボが終わった瞬間を狙って各キャラの主力技をたたき込もう！

●2度目の戦いではLD－X1を無視!

2度目のエキドナ戦では、2体のLD－X1がエキドナとともに出現する。こいつらは、攻撃力と耐久値がかなり高く、まともに相手をすると非常にやっかい。LD－X1に挟まれないように動きながら、エキドナだけに攻撃を集中して一気に倒してしまおう。

無月

追い打ち攻撃を食らうな!

空中庭園での無月戦は、ザコであるMSFが邪魔なので、まず先にこいつらを倒してしまおう。無月の警戒すべき攻撃は、コンボ→追い打ちという攻撃力の高い連係技だ。無月の正面に立つと、高確率でこの連係技を繰り出してくるので、常に無月の背後に回り込みながら地道に技を当てていこう。もしコンボを食らってしまったら、すぐにボタン連打で起き上がろう。追い打ち攻撃を回避することができるぞ。

●エアキャリア戦では立ち止まるな

無月との最終戦の舞台であるエアキャリアは、非常に足場が狭い。このため、味方が固まっていると、無月の素早い突進系の攻撃のマトになってしまうのだ。戦闘が始まったら、ガード→移動を細かく繰り返しながら常に動き回って、無月に攻撃しよう。

PD－4

正面には絶対立つな!

PD－4が繰り出してくる攻撃は、どれも多段ヒットするコンボばかりなので、ガードすると、ガード耐久値が一気に低下してしまう。広いフィールドを生かしてコンボを食らわないように動きつつ、PD－4の横や背後に回り込んで攻撃していこう。

▲仲間３人で囲むような形にして攻撃すれば、アッという間に倒せるぞ。

カルディア

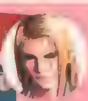
黒豹モードのときを狙え!

カルディアは戦闘中に、黒豹に変身して襲ってくることがある。人間モードのときは多彩なコンボを使ってくるので少々手強い。黒豹モードになった瞬間に下段攻撃を当ててダウンを奪い、起き上がりに再び下段攻撃を当てる、という攻撃パターンで一気に倒そう。

▲黒豹には　ほとんどの上・中段攻撃が当たらない。下段技だけで戦おう。

ドゥラガン

仲間をオトリにして背後から攻撃!



◀ドゥラガンが仲間に向けてコンボを出し終えた瞬間に、背後から攻撃しよう！

ドゥラガンとは、合計で3回（プレイ内容によっては4回）戦うが、どのドゥラガンも体力、攻撃力、防御力のすべてが高く、かなりの強敵。正面から戦っても勝ち目はない。全戦ともに共通して有効な戦法は、ドゥラガンが仲間に攻撃している間に、背後から攻撃してダウンさせるというもの。この戦法を駆使して地道にドゥラガンの体力を削っていこう。ダウンを奪ったら追い打ちを忘れずに！

●2戦目、3戦目の注意点

ガレオスで展開する2戦目と3戦目（プレイ内容によっては4戦目も）は連戦になるため、2戦目で失った体力は回復しない。そのため2戦目が終了した時点で、体力を最低でも7割以上は残しておきたいところ。前述した仲間をオトリにする戦法に徹し、体力を極力温存しながら戦おう。もし、仲間2人が先に倒されてしまったら、リセットしてやり直したほうがいい。

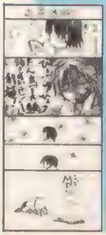
3 各キャラのED条件

３人の主人公に用意されている、個別エンディングを見るための条件をチャートで紹介するぞ

各エンディングに関しての注意点は２つ。１つ目はミカドビルへの潜入イベントで、必ずヴォルトかコウを選択する必要がある点。２つ目は、シオンとコウのエンディングでそれぞれ凰とリアンとのバトルが発生し、これに勝たないとこの２人が使用可能にならないという点だ。ミカドビルの潜入イベントの直前でセーブしておこう。

各キャラエンディング分岐チャート

クリスタルドームでのドゥラガン戦終了後、ミカドビルの潜入イベントでヴォルトかコウを選択してプレイする	シオン:ガレオス内でのカルディア戦でコウかヴォルトを選択し、ラストバトルをシオンで戦う	ラストバトルに勝利すると…	シオン修行回想編（凰とバトル）
	ヴォルト:ロケット塔最深部でのエキドナ戦とラストバトルをヴォルトで戦う		ヴォルト新バウンサー編
	コウ:ミカドビルの潜入イベント、ガレオス内のカルディア戦、ラストバトルのすべてでコウを選択		コウ任務続行編（リアンとバトル）



まんが／富山県　ふむなさん

PS 風雨来記（ふうらいき）

●発売日／2001年1月18日●価格／¥5,800
●メーカー／フォグ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

©2001 FOG

3人のヒロイン+隠しキャラの最短攻略チャートを公開!!

ゲームに登場する3人のヒロイン、時坂樹・滝沢玉恵・斉藤冬&斉藤夏と、隠しキャラ・森岡由美の最短攻略チャートを一挙公開!! それに合わせて、イベントの発生場所やバッドエンディングが確定する選択肢など、とくに注意したいポイントをキャラごとに解説していくぞ。これを参考に、北の大地の完全制覇を目指せ!!

おまけ要素 「うきうき花札」にあのキャラが!?

隠しキャラ・森岡由美のトゥルーエンディングを見ると、おまけモードに「うきうき花札」が追加される。このモードでは、主人公+ヒロインの計5人からプレイヤーキャラを選んで、本編と同様に「こいこい」の対戦を遊ぶことができるぞ。さらに対戦に勝てば、使用キャラのごほうびグラフィックも見られるのだ（ただし、主人公を除く）。

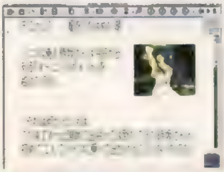
▲主人公で対戦を勝ち抜くと、ファン感涙のあのキャラが登場。

旅の注意事項

下にある3つの注意ポイントは、ゲームを進めるうえで最も基本的かつ重要な知識。これらのポイントをしっかりチェックしておけば、快適にプレイできるはずだ。とくに、「注意その3」は森岡由美のキャラ攻略にも深く関わるので、絶対に見ておこう!

注意その1 ◉ HPはこまめに更新すること!

作成した記事は、点数（ゲーム中では表示されない）で評価され、その総得点でランキングの順位（1～40位）が決まる。また、ライバルたちの記事も同様に、1日ごとに点数が加算されていくので、毎日記事を作成しないと、どんどん順位が下がってしまう。HPは内容よりも、回数を重視してマメに更新しよう。



◀1週間以上HPを更新しないと、ゲームオーバーになってしまう点にも注意!

注意その2 ◉ 女の子の写真を使ってランキング上位を狙え

左で説明したとおり、記事は点数で評価される。このとき、風景よりも女の子を被写体にした写真のほうが高い点数を獲得できるぞ。とくに、特別なイベントでのみ撮影できる写真（イベントCG）が一番点数が高い。また、温泉での混浴イベントで撮影できる写真（和琴半島やカムイワッカなど）もオススメだ。

◀ヒロインのイベントが起きない日は、温泉へ足を運んでみるといいだろう

注意その3 ◉ 隠し観光スポットを探し出そう!

移動パートで、地図に表示されていない観光スポットを見つけたことはないだろうか? じつはこのゲームのMAPには、そのような「隠し観光スポット」が数多く存在するのだ。特定の隠しスポットは、女の子のイベント発生場所にもなっている。重要なイベントが発生しない日は、隠し観光スポットを探してみよう。

◀直接足を運ばなくても、イベントで情報を聞けば行けるようになる

森岡由美

20日目まで浮気せず待て!

由美と出会うには、ほかの女の子とのイベントを一切発生させないことが前提条件。各キャラのイベント発生場所を避けつつ、20日目までゲームを進めよう。すると、編集長からメールが届くので、これを読めばOK。あとは、下のチャートに沿ってイベントを発生させよう。なお、チャートには最短ルートを掲載しているが、「然別湖→層雲峡→旭川」や「層雲峡→然別湖→旭川」というパターンで移動してもクリアは可能だ。

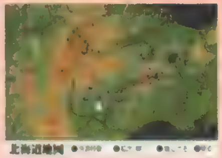
発生時期	発生場所
20日目	[illegible]キャンプ場
22日目	[illegible]方面路上
22(23)日目	然別湖
23(24)日目	旭川

↓ トゥルーエンディングへ

▲すぐに旭川へは行かず、寄り道をしてみてもいい。イベント写真を稼げるぞ。

22日目 南から回って「わき見」しよう

阿寒湖から西へと続く道路を進んでいくと、農家や然別湖のある環状道路に突きあたる。ここを南に曲がり、さらに直進していくと右の写真の場所で画面の右側に「!」マークが出る。ここで✚キーを右に入れて「わき見」をするとイベントが発生し、由美に会えるぞ。



▲この場所で「!」マークが出現。マークが出ている時間は短いので、すぐに✚キー右を入力しよう!

22～24日目 自由度の高い選択肢に注意

由美に会ったあと、然別湖と層雲峡のどちらに移動するかを選択できる。ここでは、編集長の指示に従って、然別湖に移動することをオススメする。その後は、チャートどおりに旭川を選択しよう。また、サロベツ原生花園へ行くと、バッドエンディングが確定する。

▲この選択肢だけでなく、とにかくサロベツ原生花園へ行ってしまうとバッドエンディングになる。注意!

まんが／兵庫県 近藤慈さん

榊千歳を追え!!

「女王蜂」の異名を持つ、女性ライダー榊千歳。彼女のイベントは全部で6つあり、順番に発生していく。ここでは、それらのイベントが発生する場所を紹介しよう。【イベント1】隠し観光スポット「コタン」にて1／4の確率で発生。コタンは、砂湯の近くにある隠しスポットだ。

滝沢玉恵

イベントの発生する場所をチェック!!

玉恵を攻略する際に注意すべきポイントは、イベントの発生場所だ。下のチャートを見ればわかるように、さまざまな観光スポットでイベントが発生する。それぞれの場所をしっかりチェックして、見逃すことのないようにしよう。また、9～13日目の一部のイベントと、23～25日目のイベントは発生場所が隠しスポットになっているので、事前に探しておくことも忘れずに！

滝沢玉恵攻略チャート

発生時期	発生場所
1～3日目	[illegible]
2～4日目	和琴半島
重要選択肢「OK!」	
6日目	和琴半島
9～13日目	神の子池、砂湯etc..
15～16日目	常磐公園
23～25日目	瀬石
23～25日目	知床峠
23～25日目	知床五湖
トゥルーエンディングへ	

9～13日目 イベントの発生場所は6つ！

この期間のイベント発生場所は、神の子池、砂湯、ナラワラ、多和平、カムイワッカ、ワッカ原生花園のいずれか。先に多和平を除く2カ所へ行き、13日目に多和平へ行こう。

▶多和平を含めた3カ所でイベントを見ないと、トゥルーエンディングは不可に。

15～16日目 常磐公園で玉恵を発見!!

常磐公園をマップ左上（石狩川）のほうに進んでいくと玉恵を発見できる。そのあと常磐公園の入口に戻ればOK。ただし、ボート乗り場のほうには絶対に寄り道しないこと。

▶ボート乗り場へ寄り道しただけで、バッドエンディングが確定してしまう。

23～25日目 謎のライダー"吉岡"を捜せ

23～25日目には、吉岡という人物を捜すことになる。瀬石→知床峠→知床五湖の順番で移動すれば吉岡に会えるぞ。なお、瀬石は隠しスポットの1つで、相泊の近くにある。

▶知床五湖を右奥へと進んだ場所に、吉岡がいる。日にちの制限には要注意。

時坂 樹

選択肢1つでバッドエンディングに！

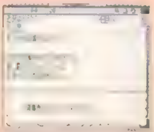
イベントを発生させるために移動する必要があるのは、摩周第一展望台、裏摩周展望台、和琴半島の3カ所。そのほかのイベントは、自動的に発生する。ただ、選択肢を間違えたり、特定の条件を満たさなかったりするとバッドエンディングになるので注意。

時坂樹攻略チャート

発生時期	発生場所
1～3日目	摩周第三展望台
4日目	裏摩周展望台
5日目	裏摩周展望台
6日目	摩周第一展望台
8日目	和琴半島
9日目	阿寒湖
10日目	[illegible]
15日目	和琴半島
24日目	稚内公園
重要選択肢「今はちょっと～」	
トゥルーエンディングへ	

9～12日目 樹の写真で記事を作成！

9～12日目までの目標は、樹の写真を使った記事を3回以上作成すること。この条件を満たしていれば、12日目の夜に編集長からメールが届くぞ。逆に条件を満たさなかった場合は、樹のトゥルーエンディングを見ることが不可能になるのだ。

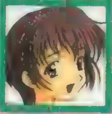


▲編集長からのメールが届くか届かないかが、条件クリアの目安になる。

24日目 選択肢を間違えると…

24日目のイベントで発生する選択肢は、「今はちょっとわからない。」が正解。あとは、自動的にイベントが進み、トゥルーエンディングを見ることができるぞ。逆に「オーロラを見るまではこのままで…」を選ぶとバッドエンディングに……。

▲これが最後の選択肢となるので、間違えると苦労が水の泡！ 気をつけよう



斉藤冬&斉藤夏

冬と夏の攻略は2人一緒に！

冬と夏のエンディグは、2人で1つ。右のチャートどおりにプレイすれば、トゥルーエンディングを見ることができる。注意するとすれば、任意に移動する機会が多いことだ。約束の場所をしっかり覚えて、イベントを見逃さないようにしよう。また、キャンプモードで就寝コマンドを選んだあとにメールが届くことがある。このとき重要選択肢が発生するので、チャートで正解の選択肢を確認しよう。

▲就寝コマンドを選ぶまでにセーブしておくこと。

斉藤冬&斉藤夏攻略チャート

発生時期	発生場所
3日目	釧路
重要選択肢「喜んで、また～」	
5日目	ピリカウタ展望台
重要選択肢「いや、俺も夕焼けを～」	
8日目	アセチ
10日目	各キャンプ場（就寝後）
重要選択肢「よし、行くって～」	
12日目	[illegible]
17日目	[illegible]
トゥルーエンディングへ	

3～10日目 任意移動と選択肢に注意！

冬か夏とデートの約束をした日は、忘れず待ち合わせ場所に移動すること。また、3・5・10日目のイベントで選択肢を間違えると、その後のイベントが発生しなくなり、バッドエンディングが確定してしまう。

◀選択肢を間違えた時点で攻略不可能になってしまう

まんが／兵庫県 近藤慈さん

榊千歳を追え!!

【イベント2～5】駐車場のある観光地（どこでも）にて発生。確率がかなり低く、ほかのイベントが発生する場合もある。【イベント6】各キャンプ場で2／3の確率で発生する。一人旅の4週目で、【イベント5】までを全部見ていることが条件となる。

PS

FAVORITE DEAR 純白の預言者

●発売日／2000年12月7日 ●価格／¥5,800
●メーカー／NECインターチャネル
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／MC（2ブロック）

©2000 NEC Interchannel,Ltd. ©2000 SOFIX

すべてのイベントの発生条件を完全公開！

天使となって勇者を導く、人気SLGのシリーズ第2弾。前作に比べて、イベント数が格段に増えているのだ。そこで今回は、全イベントの発生条件を公開！ 地上界を影から操る者の正体を探るべく、すべてのイベントを制覇しよう！

◀1度見たイベント画像は、おまけモードで閲覧することも可能だ

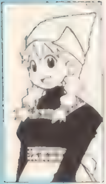
■イベントリストの見方

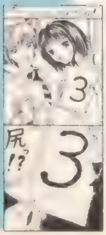
マークの色は各勇者のテーマカラー。●：同行、◎：面会、■：直結、◆：告白、★：事件（■は全勇者共通の事件）。

イベントリストその1～フェイン、アイリーン、ルティ～

種類	イベント名	地方名	地点名	発生時間	イベント発生期間
フェイン	レフカスのギルド	レフカス	町	朝～夜	00年1月上旬～「グランドマスター1」発生まで
	ラビルクのギルド	ラビルク	町	朝～夜	00年1月上旬～「グランドマスター1」発生まで
	ラナスのギルド	ラナス	町	朝～夜	00年1月上旬～「グランドマスター1」発生まで
	グランドマスター1	バーゼル	アルクマール	朝～夜	「ラナスのギルド」クリア後の00年2月上旬～「アルベリック侵攻」発生まで
	魔導士ラント	バーゼル	アルクマール	夜～早朝	「グランドマスター1」クリアから2日後～「アルベリック侵攻」発生まで
	グランドマスター2	バーゼル	アルクマール	朝～夜	「魔導士ラント」クリアから31日後～「アルベリック侵攻」発生まで
	聖母の森-フェイン-	ナクル	ロオク	朝～夕方	「人食いの森」クリア／消滅後～「魔獣を連れた少年」発生まで
	魔導士の塔	ブレメース	ターグ	朝～昼	00年10月上旬～「聖都侵攻」発生まで
	休息	ウル	－	朝～昼	00年11月下旬～「アルベリック侵攻」発生まで
	休息	ナクル	－	朝～昼	フェインをスカウト後、31日以上経過～「アルベリック侵攻」発生まで
	酒場にて1	－	町	夜～深夜	01年1月下旬～6月下旬まで
	酒場にて2	－	町	1日中	信頼度が高い女天使限定。「酒場にて1」クリア後すぐ～★「聖都侵攻」発生まで
	刺客	－	－	夜～深夜	「アルベリック侵攻」をフェインでクリア後の01年2月上旬～01年9月上旬（戦闘あり）
	聖都	リナレス	アララス	朝～夕方	01年2月下旬～「聖都侵攻」発生まで
	炎の森	ターナ	森	朝～昼	01年4月中旬～「復活の儀式」発生まで
	氷の森	カティス	森	朝～昼	01年4月中旬～「復活の儀式」発生まで
	竜の湖	セルバ	リャノ	1日中	01年7月上旬～「復活の儀式」発生まで
	帝国軍の悪魔	リカ	ハーイル	朝～夕方	「聖都侵攻」クリア後の01年7月中旬～「復活の儀式」発生まで
	野営地カラーラ	バーゼル	カラーラ	1日中	「帝国軍の悪魔」クリア後の01年8月上旬～「復活の儀式」発生まで
	???	－	－	1日中	「復活の儀式」を?でクリア後～（発生後「夜」まで訪問拒否、カルーガへ自動移動）
	墓標	タイシュート	カルーガ	朝～夕方	「???」クリア後～「夜」発生まで
	夜	－	－	夜～深夜	「???」、「孤独」、「墓標」クリア後～（女天使は「酒場にて2」必須）
	アイリーンからの手紙	－	－	夜～早朝	「夜」、「手紙」クリア後すぐ～02年12月
アイリーン	盗賊団	ブレメース	ガラルス	朝～夕方	アイリーン発見後～00年1月下旬まで
	いなくなったウェスタ	ラビルク	町	夜～早朝	アイリーン発見後～「レウス侵攻」発生まで
	史跡	バーゼル	リネア	朝～昼	アイリーン発見後～「復活の儀式」発生まで
	グランドロッジ	バーゼル	アルクマール	朝～夜	アイリーン発見後～「アルベリック侵攻」発生まで
	盲目の大魔導士	バーゼル	アルクマール	朝～夜	「グランドロッジ」クリアから3日後～「アルベリック侵攻」発生まで
	レウス侵攻	ラビルク	レウス	1日中	00年4月中旬～5月中旬 （「いなくなったウェスタ」との関連イベント）
	聖母の森-アイリーン-	ナクル	ロオク	朝～夕方	「人食いの森」クリア後～「魔獣を連れた少年」発生まで
	塔	ブレメース	ダーグ	朝～夕方	00年10月上旬～「聖都侵攻」発生まで
	姉、セレニス	－	－	1日中	00年12月上旬～「聖都侵攻」発生まで
	グランドマスターとの再会	ルセナ	－	朝～夜	「盲目の大魔導士」、「アルベリック侵攻」をアイリーンでクリア後～01年9月上旬
	聖都を眺める	リナレス	アララス	朝～夕方	女天使限定。01年3月上旬～「聖都侵攻」発生まで
	炎の森	ターナ	森	朝～昼	01年4月中旬～「復活の儀式」発生まで
	氷の森	カティス	森	朝～昼	01年4月中旬～「復活の儀式」発生まで
	フェインへの想い	－	－	1日中	「聖都侵攻」をアイリーンかフェインでクリア後すぐ～「復活の儀式」発生まで
	囚われた魂	－	－	1日中	「聖都侵攻」をアイリーンでクリア後、5日以上経過～01年9月上旬まで
	連合戦	アラリスカ	－	朝～昼	01年8月上旬～「復活の儀式」発生まで。寒い地方でのイベント
	連合戦	タイシュート	－	朝～昼	01年8月上旬～「復活の儀式」発生まで。寒い地方でのイベント
	連合戦	ブレンナール	－	朝～昼	01年8月上旬～「復活の儀式」発生まで。寒い地方でのイベント
	連合戦	レイセフート	－	朝～昼	01年8月上旬～「復活の儀式」発生まで。寒い地方でのイベント
	???1	－	－	1日中	「復活の儀式」を?でクリア後～（「悲しみ～」まで訪問拒否、カルーガへ自動移動）
	???2	－	－	1日中	「復活の儀式」を?でクリア後～（「悲しみ～」まで訪問拒否、カルーガへ自動移動）
	孤独	タイシュート	カルーガ	朝～夕方	「???1」クリア後、カルーガに到着～「ひとりになって…」発生まで
	ひとりになって	タイシュート	カルーガ	朝～夜	「孤独」クリア後～「悲しみ～」または「手紙」発生まで（発生後はターグへ自動移動）
	悲しみを乗り越えて	ブレメース	ターグ	朝～夕方	「???1」と「ひとりになって…」クリア後～
	手紙	ブレメース	ターグ	夜～早朝	「???2」と「ひとりになって…」クリア後～
	魔法が解けて	－	－	夜～深夜	信頼度が高い男天使限定。「手紙」、「復活の儀式」をアイリーンでクリア後～
ルティ ★	貴族の横暴	カルナール	ガウハーディ	朝～夕方	ルティ発見後～00年2月上旬まで
●	レクランスの東	カティス	－	朝～夕方	ルティ発見後～「帝国への特使」発生まで
●	再会	カティス	－	朝～夕方	●「レクランスの東」クリアから7日後～★「血色の鎧」発生まで
●	サウィア	カティス	－	朝～夕方	●「再会」クリアから7日後～★「血色の鎧」発生まで
	帝国への特使	－	－	朝～夕方	00年6月中旬～01年2月下旬（発生後は●「報告」発生まで任務拒否、ファンランへ自動移動）
●	帝国への特使	エローラ	ファンラン	朝～夕方	「帝国への特使」後～ファンランに到着直後に発生（発生後はレイセフートまで自動移動）
	帝国訪問の報告	エローラ	ファンラン	朝～夕方	●「帝国への特使」未発生のとき、「帝国への特使」から31日経過後に発生
●	帝都	レイセフート	レイセフート	朝～夕方	●「帝国への特使」クリア後、レイセフートに到着すると発生
●	皇帝エンディミオン	レイセフート	レイセフート	夕方～深夜	●「帝都」クリア後すぐ～●「報告」まで（発生後はファンランまで自動移動）
	自分の国へ戻る	レイセフート	レイセフート	朝～夕方	●「皇帝エンディミオン」未発生で31日以上～（発生後はファンランまで自動移動）
●	報告	エローラ	ファンラン	朝～夕方	●「皇帝エンディミオン」か「自分の国へ戻る」後、ファンランに到着～01年2月下旬
●	ひととき-遊んで-	エローラ	ファンラン	朝～昼	00年7月上旬～●「王、暗殺」発生まで
●	聖母の森-ルティ-	ナクル	ロオク	朝～夕方	「人食いの森」クリア／消滅後～「魔獣を連れた少年」発生まで
★	血色の鎧	カティス	ヴァイラ	朝～夕方	01年2月下旬～「悪い知らせ」発生まで
●	宴会	カティス	－	朝～夕方	★「血色の鎧」をルティでクリア後すぐ～「悪い知らせ」発生まで
	悪い知らせ	－	－	1日中	01年5月上旬～01年7月下旬まで（発生後はファンランまで自動移動）
●	王、暗殺	エローラ	ファンラン	1日中	「悪い知らせ」後、ファンランに到着～（発生後は●「国を追われて」まで訪問拒否）
	母	エローラ	ファンラン	1日中	●「王、暗殺」クリア後すぐに発生
●	政治	エローラ	ファンラン	1日中	「母」クリアから3日後～●「国を追われて」発生まで
●	国を追われて	－	－	1日中	●「政治」クリア後すぐに発生
★	キエラング侵攻	タルラック	キエラング	1日中	●「王、暗殺」クリア後の01年6月上旬～「聖都侵攻」発生まで
★	貴族暗殺	クラン	テセル	朝～夕方	★「キエラング侵攻」クリア／消滅後の01年7月下旬～01年8月下旬
●	姉弟	カティス	－	朝～夕方	●「レクランスの東」、★「血色の鎧」、★「貴族暗殺」をルティでクリア後～★「呪われた鎧」発生まで
●	鎧	カティス	－	朝～夕方	●「姉弟」クリアから2日後～★「呪われた鎧」発生まで
★	呪われた鎧	エローラ	ファロ	朝～夕方	01年9月上旬～「復活の儀式」発生まで
●	雨	ルセナ	－	朝～昼	★「呪われた鎧」クリアから2日後～◆「誓い」発生まで
●	雨	エローラ	－	朝～昼	★「呪われた鎧」クリアから2日後～◆「誓い」発生まで
●	雨	カティス	－	朝～昼	★「呪われた鎧」クリアから2日後～◆「誓い」発生まで
◆	誓い	－	－	夜～深夜	信頼度が高い女天使限定。●「帝国への特使」、●「雨」、★「呪われた鎧」をルティでクリア後～

※告白イベントは、すべて【「復活の儀式」クリア／消滅後】が必須条件となります。





まんが／福井県 バミ黙呀さん

ボスに勝つための2大戦闘テクニックを伝授

ボス戦での敗北は、大ケガではなく死を意味する。大事な勇者をボス戦で失わないように、ここで紹介する必勝テクニックを駆使して戦おう。

◉天使&妖精の魔法で回復!

妖精の回復魔法は天使の小回復より効果大なので、普段の回復はこちらで。ただし、緊急時だと妖精の魔法だけでは間に合わないので、天使の大回復を使うように。

◉技3+連撃のコンボで攻撃!

ボス戦では、「技3の必殺技に連撃をかける」という戦法が威力を発揮。使うタイミングは、技3ゲージがたまった瞬間に×ボタンを押せばOK。

▶技3のゲージを祝福でためれば、より確実にボスを倒すことが可能!

1●混乱度の高い地方へ移動

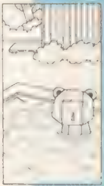
混乱度が高い地方ほどエンカウントしやすいことを利用する。混乱度が高いのは、事件発生地点や、グローサイン帝国周辺のエリアなどだ。

2●事件を利用してレベルUP!

事件発生後に「戦闘で敵1体残して逃走→再び事件解決を依頼」を繰り返す。すると再び敵が出現するので、確実に勇者の経験値を稼げる。

イベントリストその3～クライヴ、レイラ、ロクス、セシア～

種類	イベント名	地方名	地点名	発生時間	イベント発生期間
クライヴ ●	テルエルのゾンビ	テーバ	テルエル	夜～早朝	クライヴ発見後すぐ～00年2月上旬まで
クライヴ ●	安息と	－	町	昼～夕方	女天使限定、00年2月下旬～「城への道」発生まで
クライヴ ●	狙われた村娘たち	アルバリア	ダルース	夜～早朝	「テルエルのゾンビ」後～「城への道」発生まで
クライヴ ●	師、アーウィン	レンポルク	－	朝～夕方	信頼度が高い天使限定、00年6月中旬～「城への道」発生まで
クライヴ ●	聖母の森-クライヴ-	ナクル	ロオク	朝～夕方	「人食いの森」クリア、消滅後～「魔獣を連れた少年」発生まで
クライヴ ●	呪われた姫君	アルバリア	シュタイア	夜～早朝	00年10月上旬～「血の狂気」発生まで
クライヴ ●	血の狂気	ブラシア	ブレンナー	夜～早朝	「呪われた姫君」クリア後の01年1月中旬～「城への道」発生まで
クライヴ ●	城への道	－	－	1日中	「血の狂気」クリア、消滅から31日後～「レイブンルフト城」発生まで(城まで自動移動)
クライヴ ●	城への道	－	－	夜～早朝	「城への道」クリア後～レイブンルフト城に到着するまで(戦闘あり)
クライヴ ●	レイブンルフト城	ラグニッツ	レイブンルフト城	夜～早朝	「城への道」後、レイブンルフト城に到着すると発生
クライヴ ●	血の葛藤	－	町	1日中	「レイブンルフト城」クリア後の01年4月下旬～
クライヴ ●	湖	セルバ	リャノ	1日中	01年7月上旬～「復活の儀式」発生まで
クライヴ ●	帝王の城	ラグニッツ	レイブンルフト城	夜～早朝	「血の葛藤」クリア後の01年7月下旬～「闇の帝王」発生まで
クライヴ ●	占領された村	ウル	ティナル	夜～早朝	01年8月下旬～「闇の帝王」発生まで
クライヴ ●	街へ	－	町	朝～昼	女天使限定、「帝王の城」か「占領された村」をクライヴでクリア後～「光を求めて」発生まで
クライヴ ★	闇の帝王	ラグニッツ	レイブンルフト城	夜～早朝	「復活の儀式」後の01年10月上旬～(クライヴの信頼度が低いと裏切る可能性あり)
クライヴ ◆	光を求めて	－	－	夜～深夜	信頼度が高い女天使限定、「血の葛藤」、「街へ」、「闇の帝王」をクライヴでクリア後～
レイラ ●	軍服	－	町	夕方～深夜	レイラ発見後の00年1月中旬～●「母との再会」発生まで
レイラ ★	帝国侵攻	セレスタ	ラリッサ	1日中	00年4月中旬～00年5月上旬まで
レイラ ★	ラミア侵攻	レフカス	ラミア	1日中	00年4月下旬～00年5月下旬まで
レイラ ★	イエーナ侵攻	ラナス	イエーナ	1日中	★「ラミア侵攻」をレイラでクリア後の00年6月上旬～00年6月下旬まで
レイラ ★	カイゼル将軍侵攻	ラビルク	ルッカ	朝～夕方	★「イエーナ侵攻」をレイラでクリア後の00年7月中旬～00年8月中旬まで
レイラ ●	両親の思い出	－	町	夜～早朝	★「カイゼル将軍侵攻」後の00年8月中旬～●「母との再会」発生まで
レイラ ●	聖母の森-レイラ-	ナクル	ロオク	朝～夕方	「人食いの森」クリア後～「魔獣を連れた少年」発生まで
レイラ ◎	母の消息	－	－	1日中	01年3月下旬～6月上旬まで(発生後はレイゼフートまで自動移動)
レイラ ●	母との再会	レイゼフート	レイゼフート	1日中	◎「母の消息」クリア後～◎「皇帝暗殺」発生まで、発生後は●「悔し涙」発生まで訪問拒否)
レイラ ◎	母の死	レイゼフート	レイゼフート	1日中	●「母との再会」未発生で31日以上経過～◎「皇帝暗殺」発生まで
レイラ ◎	皇帝暗殺	レイゼフート	レイゼフート	1日中	★「聖都侵攻」クリア後の01年6月下旬～01年8月中旬(発生後はマナウスへ自動移動)
レイラ ●	悔し涙	アレス	マナウス	朝～夜	◎「皇帝暗殺」クリア後にマナウスに到着してすぐ～「復活の儀式」発生まで
レイラ ●	自然の中	ウル	アフィ	昼～夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリア後すぐ～「復活の儀式」発生まで
レイラ ●	自然の中	ナーシク	ティフアナ	昼～夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリア後すぐ～「復活の儀式」発生まで
レイラ ●	自然の中	ナーシク	リバ	昼～夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリア後すぐ～「復活の儀式」発生まで
レイラ ●	自然の中	ラクナウ	エルナクラム	昼～夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリア後すぐ～「復活の儀式」発生まで
レイラ ●	自然の中	カルナール	セーレム	昼～夜	◎「皇帝暗殺」、●「悔し涙」クリア後すぐ～「復活の儀式」発生まで
レイラ ●	海辺	ウル	アフィ	朝～昼	●「自然の中」クリア後すぐ～「復活の儀式」発生まで
レイラ ●	海辺	ナーシク	リバ	朝～昼	●「自然の中」クリア後すぐ～「復活の儀式」発生まで
レイラ ●	ほんの少しの安らぎ	－	町	夜～早朝	●「自然の中」クリア後の01年8月上旬～「復活の儀式」発生まで
レイラ ★	魔剣	ブレンナール	タラ	朝～深夜	「復活の儀式」後の01年9月中旬～「伝説の城」発生まで(自然消滅しない)
レイラ ◆	約束	－	－	夜～深夜	信頼度が高い男天使限定、◎「皇帝暗殺」、●「自然の中」、★「魔剣」をレイラでクリア後～
ロクス ●	ロクスの夜	－	町	夜～深夜	ロクス発見後～「聖都侵攻」発生まで
ロクス ●	毒蛇1	－	町	夕方～深夜	●「ロクスの夜」クリア後の00年1月下旬～「聖都侵攻」発生まで
ロクス ●	毒蛇2	－	町	夕方～深夜	●「毒蛇1」クリアから14日後～●「毒蛇との賭け」発生まで
ロクス ●	聖母の森-ロクス-	ナクル	ロオク	朝～夕方	「人食いの森」クリア後～「魔獣を連れた少年」発生まで
ロクス ●	毒蛇との賭け	－	町	夕方～深夜	●「毒蛇1」クリア後の00年12月下旬～★「聖都侵攻」発生まで
ロクス	副教皇からの伝言	－	－	朝～夕方	●「毒蛇との賭け」クリアから7日後～01年6月下旬(発生後はアララスまで自動移動)
ロクス ●	盗まれた宝玉	リナレス	アララス	朝～夕方	「副教皇からの伝言」後、アララスに到着してすぐ～
ロクス ●	癒しの手	－	－	夜～深夜	●「盗まれた宝玉」クリアから31日後～「復活の儀式」発生まで(戦闘あり)
ロクス ★	ヴァイパーの挑戦	セルバ	コリエンテス	朝～夕方	「聖都侵攻」クリア、消滅後の01年7月中旬～8月中旬まで
ロクス	副教皇の居場所	－	－	朝～夕方	「聖都侵攻」クリア、消滅後の01年7月中旬～(発生後はイリュウスまで自動移動)
ロクス ●	副教皇と大司教たち	バレーゼ	イリュウス	朝～夕方	「副教皇の居場所」後イリュウスに到着してすぐ～★「毒蛇の誘い」発生まで
ロクス ●	荒れるロクス	－	－	夜～早朝	●「副教皇と大司教たち」後～(発生後から4日間は訪問拒否)
ロクス ●	意外な天使	－	－	夜～深夜	男天使限定、●「荒れるロクス」クリア後3日以上～★「毒蛇の誘い」発生まで
ロクス ●	宿屋での出来事	－	町	夜～深夜	女天使限定、●「荒れるロクス」クリア後3日以上～★「毒蛇の誘い」発生まで
ロクス ●	寒い夜	ラグニッツ	－	夜～深夜	女天使限定、●「宿屋での出来事」クリア後の01年7月中旬～★「毒蛇の誘い」発生まで
ロクス ●	寒い夜	クラクフ	－	夜～深夜	女天使限定、●「宿屋での出来事」クリア後の01年7月中旬～★「毒蛇の誘い」発生まで
ロクス ●	寒い夜	アルバリア	－	夜～深夜	女天使限定、●「宿屋での出来事」クリア後の01年7月中旬～★「毒蛇の誘い」発生まで
ロクス ●	寒い夜	スファティナ	－	夜～深夜	女天使限定、●「宿屋での出来事」クリア後の01年7月中旬～★「毒蛇の誘い」発生まで
ロクス ●	寒い夜	エルランゲス	－	夜～深夜	女天使限定、●「宿屋での出来事」クリア後の01年7月中旬～★「毒蛇の誘い」発生まで
ロクス ★	毒蛇の誘い	ブラシア	マリリア	1日中	「復活の儀式」クリア後の01年9月中旬～「伝説の城」発生まで(自然消滅しない)
ロクス ◆	告白	－	－	夜～深夜	信頼度が高い女天使限定、●「寒い夜」、★「毒蛇の誘い」をロクスでクリア後～
セシア ●	はじめての町	フレゼレシア	町	朝～昼	セシア発見後～「アルヘリック侵攻」発生まで
セシア ●	聖堂の壁画	リナレス	アララス	朝～昼	セシア発見後～「聖都侵攻」発生まで
セシア ★	タイタンの怒り	ルーガ	ティロロ	朝～夕方	セシア発見後の00年2月上旬～「魔獣襲撃」発生まで
セシア ★	魔獣襲撃	レフカス	クール	朝～夕方	00年6月中旬～「聖母の森-胸騒ぎ-」発生まで
セシア ★	ケナー侵攻	ケナー	ラグワート	朝～夕方	00年8月中旬～「聖母の森-胸騒ぎ-」発生まで
セシア	人食いの森	ザルハ	ライース	1日中	00年9月上旬～「聖母の森-胸騒ぎ-」発生まで
セシア	聖母の森-胸騒ぎ-	－	－	1日中	「人食いの森」クリア、消滅～「聖母の森-ティアナ-」発生まで(発生後ロオクへ自動移動)
セシア	聖母の森-聖ティアナ-	ナクル	ロオク	朝～夕方	「聖母の森-胸騒ぎ-」後、ロオクに到着してすぐ～「魔獣を連れた少年」発生まで
セシア	海岸	ウル	アフィ	朝～昼	01年1月中旬～「覚醒」発生まで
セシア	海岸	ナーシク	ティフアナ	朝～昼	01年1月中旬～「覚醒」発生まで
セシア	魔獣を連れた少年	ナクル	ロオク	朝～夕方	01年3月中旬～「聖都侵攻」発生まで
セシア	魔獣を連れた少年	－	－	1日中	「魔獣を連れた少年」発生後すぐ～
セシア	決意	ナクル	ロオク	1日中	★「魔獣を連れた少年」をセシアでクリアすると直結で発生
セシア	覚醒	ナクル	ロオク	1日中	「決意」をクリアすると直結で発生
セシア	竜の湖	セルバ	リャノ	1日中	「覚醒」必須、★「ヴァイパーの挑戦」クリア、消滅後の01年7月中旬～「復活の儀式」発生まで
セシア	ファーノの少年	セレスタ	ファーノ	朝～夕方	★「ヴァイパーの挑戦」クリア、消滅後の01年8月中旬～「復活の儀式」発生まで
セシア	千年の想い	－	－	夜～深夜	信頼度が高い男天使限定、「覚醒」、「ファーノの少年」をセシアでクリア後～



まんが／千葉県　霜月カンナさん

PS2

BLOODY ROAR 3

●発売日／2001年3月1日●価格／¥6,800
●メーカー／ハドソン
●ジャンル／ＦＴＧ
●対応周辺機器／MC2（137ＫＢ）、2人プレイ可

© 2001 HUDSON SOFT ©EIGHTING 2001 ILLUSTRATION：NAOCHIKA MORISHITA／CARAMEL MAMA

「BR3」の隠しキャラ＆隠しモードをすべて解説!!

獣化ＦＴＧのシリーズ最新作『ブラッディロア3』（以下、『ＢＲ3』）。ここでは『ＢＲ3』の基本的な戦い方と、隠しキャラ＆隠しモードについて解説していく。すみずみまで遊び尽くすためにも、しっかり読んでマスターしてほしい。

◀コウリュウとウラヌスの基本的な使い方も、アドバイスしていくぞ

戦いを有利に進めるポイント

基本
●開始前に接近しスタート直後に投げろ！
●空中で攻撃を受けたらＧＥでよけろ！
●ガードはＨＧが基本！
●連係技は下段攻撃を交えろ！

『BR3』のCOM戦は、右で挙げた基本を押さえていけば、まず問題なく勝ち抜ける。しかし、COMと違って対戦では一定のパターンが通用せず、臨機応変に戦わないと勝つのは難しい。攻撃面では、獣化時限定のキャンセル可能技を覚え、ＢＤにつなげていこう。逆に防御に回ったら、ＧＥを使うタイミングが重要になる。ＡＣを受けたときに受け身をとり、すぐにＧＥを出して相手を投げるといったテクニックを覚えよう。プラクティスで重点的に練習だ。

◀ＧＥを使いこなすには、試合を重ねて目を慣らすのが一番だ

コウリュウ

出現＆使用条件 ノーコンティニュー＆全勝で第4ラウンドまで進むと出現。そのまま負けずにコウリュウを倒すと使用可能になる

◉バクリュウの高性能版（!?）

コウリュウはバクリュウと技が似ているので、バクリュウ使いは難なくシフトできるだろう。しかし、バクリュウの天人飯綱落としと天人雷光脚が用意されていないので、トリッキーさにはやや欠ける。かわりに⬇⬋⬅Ｋからの派生が多く、敵のガードを揺さぶれるのが強みだ。また、獣化時は高く浮かなくなり、⬇⬋⬅Ｂや➡Ｂなど発生が早い中段技も使えるようになる。有利な点が多いので、極力獣化して戦っていこう。

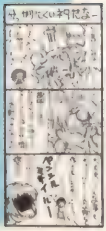
オススメ技

ＰＰＫ⬇Ｋ（連刃刈り足）

▲ＰＰＫの後に⬇を入れてＫを出すと下段に派生できるので、相手のガードを揺さぶれる。

⬇⬊➡⬇⬊➡Ｂ（闇神楽）

▲同じＢＤの射多乃逆洲はダメージにばらつきがあるので、安定性を求めるなら闇神楽で。



コウリュウ技一覧表

属性	技名	コマンド
基本技	短刀	Ｐ
基本技	流閃刃　横斬り	➡Ｐ
基本技	流閃刃　縦斬り	⬅Ｐ
基本技	閃波	⬇Ｐ
基本技	流影刃	⬊Ｐ
基本技	草薙刃	⬋Ｐ
基本技	双撃破	➡➡Ｐ
基本技	地擂り刃	ダッシュＰ
基本技	旋肘	伏せＰ
基本技	目潰し	振り向きＰ
基本技	回身短刀	振り向き⬇Ｐ
基本技	浮身返り	⬆Ｐ
基本技	飛び短刀	ジャンプＰ
基本技	飛龍斬撃	ジャンプ➡Ｐ
基本技	流牙脚	Ｋ
基本技	半月落とし	➡Ｋ
基本技	影刃脚	⬅Ｋ
基本技	低刺蹴	⬇Ｋ
基本技	腰打ち	⬊Ｋ
基本技	影払い	⬋Ｋ
基本技	風裂脚	➡➡Ｋ
基本技	震空脚	ダッシュＫ
基本技	鋼龍砲	伏せＫ
基本技	背迅脚	振り向きＫ
基本技	足掛け	振り向き⬇Ｋ
基本技	日輪脚	⬆Ｋ
基本技	裂空脚	ジャンプＫ
基本技	飛龍弾	ジャンプ➡Ｋ
基本技	飛龍弾	ジャンプ⬅Ｋ
コマンド技	螺旋飯綱落とし	⬇⬊➡Ｐ
コマンド技	煙幕弾	⬇⬊➡Ｋ
コマンド技	頭豪苦突き	⬇⬊➡Ｂ
コマンド技	鋼流影陣	⬇⬋⬅Ｐ
コマンド技	煙陣螺旋脚	⬇⬋⬅Ｋ
コマンド技	昇天掻き上げ	⬇⬋⬅Ｂ
投げ技	崩身転撃	Ｐ＋Ｋ
投げ技	裏転	⬇Ｐ＋Ｋ
投げ技	裏飯綱落とし	相手の背後でＰ＋Ｋ
投げ技	飯綱落とし	空中で⬇Ｐ＋Ｋ
投げ技	斬滅竜巻撃	獣化時Ｐ＋Ｋ
ＢＤ	闇神楽	⬇⬊➡⬇⬊➡Ｂ
ＢＤ	射多乃逆洲	⬇⬋⬅⬇⬋⬅Ｂ
獣化時限定技	毒掻き	Ｂ
獣化時限定技	毒突き	➡Ｂ
獣化時限定技	影斬撃	⬅Ｂ
獣化時限定技	下段毒掻き	⬇Ｂ
連係技	地擂り弾	⬊Ｂ
連係技	掻き上げ	⬋Ｂ
連係技	双毒撃破	➡➡Ｂ
連係技	双毒竜巻破	ダッシュＢ
連係技	蹂落とし	伏せＢ
連係技	腹裂き	振り向きＢ
連係技	離影	振り向き⬇Ｂ
連係技	急襲毒撃破	⬆Ｂ
連係技	空刃脚	ジャンプＢ
連係技	衝空斬撃	ジャンプ➡Ｂ
連係技	連刃刈り足	ＰＰＫ⬇Ｋ
連係技	連刃落刃脚	ＰＰＫＫ
連係技	連刃円月脚	ＰＰ⬅Ｋ
連係技	連刃螺旋脚	ＰＰ⬇Ｋ
連係技	三連刃螺旋脚	ＰＰＰ⬇Ｋ
連係技	月影	➡Ｋ⬅Ｋ
連係技	裂刃雷崩蹴り	ＫＫＫ
連係技	流影日輪脚	⬊ＰＫ
連係技	流影崩激	⬊ＰＰ
連係技	落雷	伏せＫＫ
連係技	裂迅草擂り蹴り	⬊Ｋ⬇Ｋ
連係技	裂迅刈り蹴り	⬊Ｋ➡Ｋ
連係技	裂迅雪崩蹴り	ＢＢ⬇ＫＫ
連係技	疾風稲妻落とし	➡➡ＫＫＫ⬇ＫＫ
連係技	骸裂き	敵タウン時に⬇ＢＢＢＢＢ
連係技	毒掻き支転脚	Ｂ⬇Ｂ
連係技	毒突き支転脚	➡Ｂ⬇Ｂ
連係技	毒爪影斬撃	ＢＢＢ
連係技	毒爪烈鉄連撃	➡ＢＢＢＢＢ
連係技	連掻き転倒砲	ＢＢ⬇Ｂ
連係技	脛打ち	ＢＢ⬇Ｋ
連係技	毒閃転倒砲	➡ＢＢ⬇Ｂ
連係技	毒閃流牙脚	➡ＢＫ
連係技	流牙落槌円月蹴	ＫＫ⬅Ｋ
連係技	邪舞牢頭豪苦突き	（Ｂ）⬊Ｐ⬇⬊➡Ｂ
連係技	流閃連掻き上げ	⬅Ｐ⬋Ｂ
連係技	三連刃螺旋斬り	ＰＰＰ
連係技	連刃浮身返り	ＰＰＰ⬆Ｐ
連係技	螺旋流影刃	ＰＰＰ➡Ｐ
連係技	陰明返し	⬆Ｋ➡Ｋ⬅Ｋ
連係技	煙陣螺旋脚	⬇⬋⬅ＫＰ
連係技	煙陣雷光脚	⬇⬋⬅Ｋ➡
連係技	煙陣飯綱落とし	⬇⬋⬅Ｋ⬆
連係技	煙陣鋼独楽	⬇⬋⬅Ｋ⬅
連係技	裏閃煙幕弾	⬇ＰＫ後⬇ＰＫ押しっぱなし
連係技	裏閃飯綱落とし	⬇ＰＫ後⬆ＰＫ押しっぱなし

まんが／香川県　Ｈ・制作所さん

用語解説 【Ｐ】パンチ　【Ｋ】キック　【Ｂ】ビースト　【Ｇ】ガード　【ＢＤ】ビーストドライブ　【ＡＣ】エアコンボ　【ＧＥ】ギリギリエスケープ　【ＨＧ】ヘビーガード　【キャンセル】通常技を出したあと、すぐに次の技のコマンドを入力して技のスキを消す（キャンセルする）こと　※コマンドは、すべてキャラか右向き時のものです。

SCOOP! 8つの隠しモードの出現条件を一挙に公開!

本作の隠しモードは、優先順位（モード名についている番号・①など）に従って出現していく。条件を同時に満たした場合は、優先順位の高いものから出現するのだ。各モードは、オプションに現れる「EXTRA MODE」を選択すれば遊べるぞ。上・中・下段すべてのガードが不可能になる、とってもデンジャラスな「ノーガードモード」や、常に超獣化状態になる「超獣化モード」など、対戦のバリエーションがアップする。ぜひ出現させて遊んでみよう！

隠しモード一覧表

モード名	出現条件
①サドンデスサバイバルモード	サバイバルモードで１周（9勝）する
2 ノーガードモード	アーケードモードで１位をとる
3 最高難易度モード	アーケードモードをノーコンティニュークリアする
4 ぶっとびモード	サドンデスサバイバルモード出現後、サバイバルで１位をとる
5 超高速モード	任意のキャラで100回戦って、そのキャラでサバイバルモードにランクインする
6 超低速モード	すべてのキャラを１回以上使用してから、アーケードモードにランクインする
7 超獣化モード	任意のキャラを10回以上使用してから、そのキャラを使ってアーケードモードにランクインする
8 相撲モード	任意のキャラを20回以上使用してから、そのキャラを使ってサバイバルモードにランクインする

ウラヌス

出現&使用条件 ノーコンティニューでシオンにファイナルラウンドで勝つと出現。負けずにウラヌスを倒しエンディングを見ると使用可能になる

◉強烈なコンボが可能!!

ウラヌスの特徴はダッシュとバックダッシュの速度が速いこと。ダッシュ攻撃を中心に戦えば、相手を翻弄（ほんろう）できるぞ。また、獣化時はPやKで攻撃をすると、BDを使わなくても獣化が解けてしまう（このとき電撃が発生する）。獣化時はよほどのことがない限り、Bボタンを使う攻撃のみでOKだ。

▲獣化時限定技の⬇↘➡B（1A2 "METEOR"）は、ガードブレイク技の中でも出るのが早く、威力も高め。ライトガードを突き破ってつかむので、使いやすいぞ。

オススメ技

ダッシュ中にB（0B7）

▲技が出るのが早いので使いやすい。ダッシュから、この技と投げで2択を迫るのが強力だ。

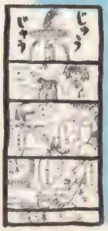
⬇↙⬅K（1A4 "MIRAGE"）

▲コマンド入力後、P（中段）、K（下段）、B（獣化しつつ中段）の追加入力も可能だ。

ウラヌス技一覧表

属性	技名	コマンド	属性	技名	コマンド
基本技	090	P	連係技	1A0	獣化時P
	091	➡P		1A1	獣化時K
	092	⬅P		1A2	獣化時ジャンプPorK
	093	⬇P		C00	KK
	094	↘P		CH09	K
	095	↙P		C01α	B⬆B
	096	➡➡P		C01β	⬆B
	097	ダッシュP		C03β	⬇KK
	09A	伏せP		C03α	⬇K
	09B	振り向きP		C04	⬇K
	09C	振り向き⬇P		C02	↙KK
	100	⬆P		CH0C	K
	11E	ジャンプP		CH11	➡➡KK
	121	ジャンプ➡P		095	P
	0A0	K		CH03	↙PP
	0A1	➡K		C25	↙PK
	0A2	⬅K		C07	KKKKK
	0A3	⬇K		CH0F	KK
	0A4	↘K		CH10	K
	0A5	↙K		CH0E	KKK
	0A6	➡➡K		CH0A	KKKK
	0A7	ダッシュK		CH0B	↘KK
	0AA	伏せK		0A1	➡K
	0AB	振り向きK		C10	K
	0AC	振り向き⬇K		C11	K
	109	⬆K		C12	⬅P⬅P
	12A	ジャンプK		C13β	⬇P⬇P
	12D	ジャンプ➡K		C13α	⬇P
	13F	ジャンプ⬅K		C14	PPP➡P
コマンド技	1A0 "ASCENSION"	⬇↘➡P		CH07+	PP
	1A1 "PENITENCE"	⬇↘➡K		CH07	P
	1A2 "METEOR"	⬇↘➡B		CH00	PPP
	1A3 "SACRIFICE"	⬇↙⬅P		0B0	B
	1A4 "MIRAGE"	⬇↙⬅K		C16	BB
	1A5 "TEMPEST"	⬇↙⬅B		CB00	B
投げ技	140	P＋K		C15	BB⬅B
	141	⬇P＋K		0B1	➡B
	142	相手の背後でP＋K		C17	⬇B
	145	空中で⬇P＋K		0B2	⬅B
	143	獣化時P＋K		C18	⬇B
BD	1B5 "BAPTISM"	⬇↘➡⬇↘➡B		C19	➡B
	1B8 "APOCALYPSE"	⬇↙⬅⬇↙⬅B		C20	➡B
獣化時限定技	0B0	B		C21	⬇B⬇B
	0B1	➡B		0B4	⬇B
	0B2	⬅B		091	➡P
	0B3	⬇B		C22	P➡P
	0B4	↘B		CH01	P
	0B5	↙B		C23	K
	0B6	➡➡B		C24	B
	0B7	ダッシュB		C25	K
	0BA	伏せB		C26	⬇P⬇K
	0BB	振り向きB		C27	⬇↙⬅KK
	0BC	振り向き⬇B		C28	⬇↙⬅KP
	112	⬆B		C31	⬇↙⬅KB
	136	ジャンプB		C29	B
	139	ジャンプ➡B		C30	⬆PB

技表の補足 ※ウラヌスの派生技は、通った派生のルートによって、同じコマンドでも技の形態と性能が変化します。また、全キャラ共通の追い打ち（⬇PorKorB）は表から除いてあります。



まんが／高知県　如月りゅうすさん

PS2

ワールドサッカー ウイニングイレブン5

●発売日／2001年3月15日●価格／オープン
●メーカー／コナミ
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC2（100KB）、4人プレイ可

C 2001 KONAMI&KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED. C 1996 JFA the use of player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations.
C adidas, Tango, the adidas logo the Tango logo are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission.

対戦もマスターリーグもこれでバッチリ!

リアルな選手のアクションや深い戦術性など、実際のサッカーを限りなく再現している『ワールドサッカーウイニングイレブン5』。ここでは、攻守に使える各種実戦テクニックと、マスターリーグのポジション別オススメ選手を解説していく。これらの知識を最強クラブ育成の参考にしてほしい。

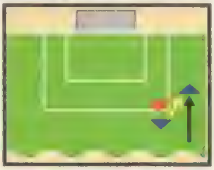
▶利き足で蹴ると精度がアップ。センタリングを上げる際は利き足で！

テクニック編

実戦的な10のテクニックを身につけよう! ▶ゴール前での攻防や中盤での争いなど、さまざまな状況におけるワンポイントテクニックを指南していくぞ！

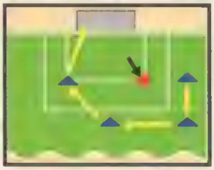
1◉SH(SB)との連係でサイドを突破する!

サイドからの突破を狙う際に、相手のマークに苦しんでいる……そんなときは、いったん相手ゴールを背にしてボールをキープ。味方のSH（SBでも可）が横を走り抜けたら、その選手にスルーパスを送ろう。相手がパスカットを狙うようなら、浮きスルーパスだ。



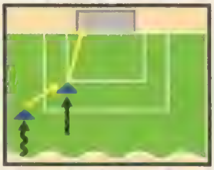
2◉サイドアタックからのサイドチェンジ!

サイドから攻め込むと、相手DFはそのサイドに集まってくる。そこで、サイドに切り込んだら、背後の選手にパス→中央付近の選手にパス→逆サイドの選手にスルーパスと、一気に逆サイドに！　そして、相手DFが逆サイドに戻ってくる前に切り込むのだ。



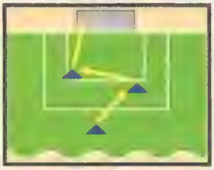
3◉サイド突破からFWにスルーパスを出す!

サイド突破中に斜め前方をFWが走っている状況なら、そのFWにスルーパスを出してみよう。そのままフリーでシュートを撃てる状況になりやすいぞ。FWを相手DFがマークしていたら、サイド突破中の選手がDFに近づき、おびき寄せてからスルーパスを出そう。



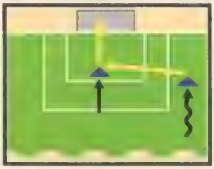
4◉浮きスルーパスを使ったポストプレイ

ツートップのFWがペナルティエリア内にいる場合、まず片方のFWに浮きスルーパスを出す。そのまま直接ゴールを狙うのではなく、ポストプレイでもう片方のFWにダイレクトでパスを出し、そのままシュートを撃つのだ。難易度は高いが、決まれば美しいぞ！



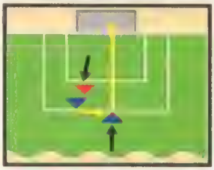
5◉グラウンダーのクロスからスライディングシュート

カウンターぎみにサイドに走り込んだ際は、エリア内にDFが少ない場合が多い。このときはグラウンダーのセンタリング（○ボタン3回押し）を出そう。FWがボールを受ければ、決定率の高いスライディングシュートやボレーシュートを撃つことができるぞ。



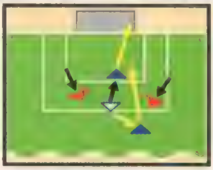
6◉ポストプレイヤーのスルーパスから走り込んでのミドルシュート!

前線でボールをキープしている際に、後方にスルーパスを出す。すると、すぐそばにボールを置く感じのパスになって、パスを受ける選手が後方から走り込んでくる。あとは、そのままシュートを撃てば、威力の高いミドルシュートを撃つことができるのだ。



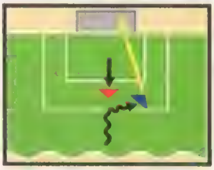
7◉背後の味方に浮きワンツー!

ゴール前で背後方向の味方との浮きワンツーが決まれば、決定的なチャンスを得ることができる。背後方向の味方選手の周辺に相手選手が少ない状況で狙ってみるといい。浮きワンツーで相手DFを抜くことができれば、ワントラップからのシュートなどを決めやすい。



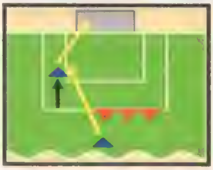
8◉飛び出したGKを切り返しでかわせ!

GKが飛び出してきた場合、✚キーで切り返せばGKをかわすことができる。ループシュートを撃つヒマがない、あるいは相手が飛び出すことを読んだときに使おう。また、ゴールに背を向けるように切り返せば、相手GKのファールを誘うこともできるぞ。



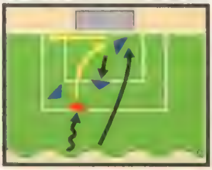
9◉フリーキックでスルーパスを使う

フリーキック時に、直接ゴールを狙うには厳しい距離の場合、壁の横にスルーパスを出すとフリーで受け取る選手がいることがある。フリーの選手に渡ったら、そのまま切り込んでシュートを撃つのだ。フリーキックの際には必ず壁の左右を確認しておこう。

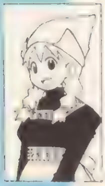


10◉ループシュートを誘ってDFでクリア!

自陣ゴール内で敵と味方DFが競り合っている状況では、GKを△ボタンで突進させて、DFはそのままゴール方向に走らせる。これで、相手がドリブルかシュートをすれば、GKかDFで阻止できる。ループシュートを撃ってきたら、DFを走らせてクリアするのだ。



図の見方　▲…味方チームの選手　△…味方選手の初期配置　▲…敵チームの選手　⌇…ドリブルでの選手の動き　↑…選手の動き　…ボールの動き



まんが／静岡県　スピッツ犬さん

マスターリーグ編

ポジション別オススメ選手を公開!

安いポイントで高い能力を持つ、コストパフォーマンスに優れた選手と、純粋に能力に優れた選手をポジション別に紹介する

GK

GKの獲得ポイントは安め。中でもトルドはかなりお得な選手だ。

コストパフォーマンスに優れたGK

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
14	1	GK	エル・ウマエル	右	チュニシア	－
16	2	GK	フォンク	右	南アフリカ共和国	－
18	3	GK	楢崎正剛	右	日本	－

能力に優れたGK

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
30	7	GK	トルド	右	イタリア	フィレンツェ
33	9	GK	シュマイケル	右	デンマーク	－
35	10	GK	チラベルト	左	パラグアイ	－

DF

DFといえばイタリア人！ ネスタやマルディーニらはかなり強力なDFだ。また、攻撃的なDFとしてはロベウト・カウロスやカシュー、F・デ・ブールらが優秀だぞ。

コストパフォーマンスに優れたDF

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
17	2	SB	タイル	右	ウルグアイ	－
17	2	SB	ルマンバ	右	スイス	－
17	2	CB	ホフランド	左	－	アイントホーフェン
18	3	CB	松田直樹	右	日本	－
18	3	CB	森岡隆三	右	日本	－
20	4	CB	P アンデション	右	スウェーデン	ミュンヘン
20	4	CB	コントルラス	左	チリ	－
21	4	CB	タラート	右	北アイルランド	－
22	4	CB	フェラーリ	右	－	インターナショナル
24	5	SB	アルネ	右	パラグアイ	パレストラ

能力に優れたDF

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
30	7	CB	F・カンナバーロ	右	イタリア	パルマ
30	7	CB	コスタクルタ	右	－	ミラノ
31	8	CB	ネスタ	右	イタリア	ラツィオ
33	9	SB	カシュー	右	ブラジル	ローマ
33	9	SB	テュラム	右	フランス	パルマ
33	9	CB	イエロ	右	スペイン	マドリッド
34	9	SB	マルディーニ	両	イタリア	ミラノ
35	10	CB	F・デ・ブール	左	オランダ	バルセロナ
35	10	CB	シュタム	右	オランダ	マンチェスター
43	13	SB	ロベウト・カウロス	左	ブラジル	マドリッド

DH

DHは優秀な選手が少なく、獲得に困るポジション。スキルが豊富なロイ・キーンがとくにオススメ。

コストパフォーマンスに優れたDH

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
18	3	DH	名波浩	左	日本	－
23	5	DH	シメヨネ	右	アルゼンチン	ラツィオ
24	5	DH	オコン	右	オーストラリア	－
27	6	DH	デシャン	右	－	ヴァレンシア
27	6	DH	ディ・フランチェスコ	左	－	ローマ

能力に優れたDH

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
30	7	DH	エメウソン	右	ブラジル	－
30	7	DH	コク	左	オランダ	バルセロナ
35	10	DH	ロイ・キーン	右	アイルランド	マンチェスター
38	11	DH	グアルディオラ	右	スペイン	バルセロナ
44	14	DH	ダービッツ	左	オランダ	ピエモンテ

OH／SH

超強力なジダンやリバルドらは獲得＆維持ポイントも超高額。初めは、安くて高い能力を持つ中田英寿、ガジャルトらを獲得しよう。ちなみに、ベッカムはロングパス19を持つ唯一の選手。彼のアーリークロスは非常に高い精度を誇るぞ。

コストパフォーマンスに優れたOH

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
18	3	OH	中田英寿	右	日本	－
18	3	OH	中村俊輔	左	日本	－
18	3	OH	森島寛晃	右	日本	－
19	3	SH	アルクロウブ	右	サウジアラビア	－
22	4	OH	オニセラ	右	ウルグアイ	－
22	4	OH	ウイットノア	右	ジャマイカ	－
24	5	SH	マハナヒキア	右	イラン	－
26	6	OH	ヴィルモッツ	右	ベルギー	ボルドー
26	6	SH	スタミッチ	右	クロアチア	－
27	6	OH	ピサーラ	右	チリ	－
27	6	OH	ヘルツォーク	左	オーストリア	－
27	6	OH	ガジャルト	右	アルゼンチン	モナコ
28	7	OH	プロシメスキ	右	クロアチア	
28	7	OH	ラーション	右	スウェーデン	－
30	7	OH	D・スタンクビッチ	右	ユーゴスラビア	ラツィオ

能力に優れたOH

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
30	7	OH	ハッセ	右	モロッコ	－
30	7	OH	ニラサキ	右	－	ローマ
31	8	OH	オコチャ	右	ナイジェリア	パリ
33	9	OH	リトマネン	右	フィンランド	－
35	10	OH	R・デ・ブール	右	オランダ	－
38	11	OH	スコールズ	右	イングランド	マンチェスター
41	12	OH	ボバン	右	－	ミラノ
43	13	OH	セードルフ	右	オランダ	インターナショナル
44	14	OH	ルイ・コスタ	右	ポルトガル	フィレンツェ
44	14	OH	ベーヨン	右	アルゼンチン	ラツィオ
48	16	OH	フィーゴ	右	ポルトガル	マドリッド
48	16	OH	トッティ	右	イタリア	ローマ
54	19	OH	ジダン	右	フランス	ピエモンテ
57	21	OH	リバルド	左	ブラジル	バルセロナ
57	21	SH	ベッカム	右	イングランド	マンチェスター

FW

マスターリーグを勝ち抜くためは、真っ先に補強しなければならないポジション。ウィルトール、ハカン・スクールら、安くて強力な選手を序盤に獲得しよう。腕に自信があるなら序盤からポイントをためて、いきなりシェフチェンコやロナルドを獲得するのもアリ。

コストパフォーマンスに優れたFW

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
18	3	CF	久保竜彦	左	日本	－
18	3	CF	中山雅史	右	日本	－
22	4	CF	アルマシャル	右	サウジアラビア	－
22	4	CF	S・ニネメス	右	スロバキア	－
22	4	CF	デルバド	右	－	ブエノスアイレス
24	5	CF	イクペバ	右	ナイジェリア	－
26	6	CF	アシシ	右	イラン	－
27	6	WG	ノイヒレ	右	ドイツ	レヴァークーゼン
30	7	WG	ウィルトール	右	フランス	ロンドン
30	7	CF	ボルシッチ	右	クロアチア	－
31	8	CF	マッカーシー	右	南アフリカ共和国	－
33	9	CF	ミロネビッチ	左	ユーゴスラビア	パルマ
33	9	WG	アンリ	右	フランス	ロンドン
34	9	CF	デルベッキオ	左	イタリア	ローマ
34	9	CF	ハカン・スクール	右	トルコ	インターナショナル

能力に優れたFW

獲得	維持	ポジ	名前	利き足	所属国名	所属クラブ名
38	11	CF	サマス	左	チリ	ラツィオ
38	11	CF	ビアホフ	右	ドイツ	ミラノ
40	12	CF	T・A・フロー	右	ノルウェー	－
41	12	WG	ギルス	左	ウェールズ	マンチェスター
44	14	CF	ベルカンプ	右	－	ロンドン
48	16	CF	レコバ	左	ウルグアイ	インターナショナル
48	16	CF	デル・ピエーロ	右	イタリア	ピエモンテ
48	16	CF	クライファート	右	オランダ	バルセロナ
48	16	CF	ラウール	左	スペイン	マドリッド
48	16	CF	シェフチェンコ	右	ウクライナ	ミラノ
54	19	CF	ロマーリオ	右	ブラジル	リオデジャネイロ
56	20	CF	オーウェン	右	イングランド	リバプール
57	21	CF	バティストゥータ	右	アルゼンチン	ローマ
57	21	CF	ビエリ	左	イタリア	インターナショナル
61	23	CF	ロナルド	右	－	インターナショナル

マニュアルではわからない「パラメータ」「特殊能力」の効果を解説!

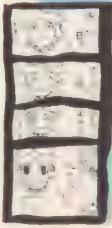
選手にはパラメータや特殊能力など詳細な設定がされているが、取扱説明書を見ても効果のわかりにくいものもある。そこで、わかりにくいパラメータや特殊能力について解説するぞ。

わかりにくい「パラメータ」効果

パラメータ	効果
オフェンス	数値が高いと、ヘディング時にボールをたたきつける確率、スライディングをかわす確率などが上昇する
ディフェンス	数値が高いと、タックルでボールを奪う確率、フェイントにひっかかりにくくなる確率などが上昇する
レスポンス	味方がボールを蹴った瞬間から、ベストなパスの取得地点を認識するまでの時間に影響する。こぼれダマも同様
ドリブル	ドリブル時のターンのスムーズさやうまさに影響。また、このパラメータが高いと、蹴り出し幅が小さくなる
積極性	ボールを持っていないときの前線への上がりやポジショニング、キーパーの飛び出しの判断などに影響
メンタリティー	逆境においても、精力的に動き回る。例えば、このパラメータが高いと、負けているときでも積極的に動く

わかりにくい「特殊能力」効果

パラメータ	効果
ドリブラー	この特殊能力を持つCOM選手がボールを持つと、ドリブル突破を試みやすくなる。プレイヤー操作時は影響なし
パサー	この特殊能力を持つ選手がボールをキープしていると、他の味方選手がパスをもらうための動きをしやすくなる
司令塔	パサーと同様の能力を持つとともに、ボールを受けに戻ってきたりするなど、戦況を考えた動きをする
ポジショニング	ゴール前で、よいポジションを継続して維持しようとする。ゴール前からクリアされた際も、長い時間ゴール前で待っている
とびだし	ボールを持っていないときに、ゴール前で相手DFの裏をとろうと動く。この特殊能力があると、常にこの動きを行う
ストライカー	上記“とびだし”の効果を、決定的な場面、場所で行おうとする。また、この特殊能力を持っていると、ゴール前で決定力が上昇



まんが／大阪府 さんとこさん

隠し要素の出現条件！

1アメリカカップをブラジル、アルゼンチン、ヨーロッパカップをオランダ、ドイツで優勝すると、それぞれのクラシックチームが出現 2オランダ、ドイツ以外でヨーロッパカップに優勝するとユーロクラシックチームが出現 3また、マスターリーグのディビジョン1で1回優勝するたびに、11人の隠し選手がランダムで出現するぞ（総勢33名、3回優勝すればすべて出現）

PS2

くりクリミックス

●発売日／2000年12月7日●価格／¥5,800
●メーカー／フロム・ソフトウェア
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC2（200KB）、4人プレイ可

© 2000 From Software,INC.

強敵ボスとおみやげリストをピックアップ攻略！

今回お届けする攻略は、ボス戦のなかでもとくに苦戦させられる4体の必勝法だ。もちろん、最終ボスであるTHE MOONもバッチリフォローしているぞ。さらに、タイトル画面をにぎやかにしてくれる、おみやげの全入手場所も掲載！　でも、まず一緒にプレイしてくれる人を探さないと、クリアは難しいかも……。

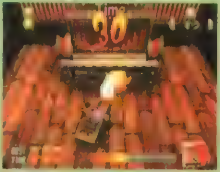
ササンドワールドBOSS　ジャン＝ポール

だるま落としの要領で、跳ね回る敵の根元をたたく。敵の攻撃はこちらが与えたダメージによって変化するのだが、そのなかでも最終段階の拡散レーザーには注意。このレーザーを避けるのは難しいので、撃ち終わった瞬間を狙って接近すること。

▲撃ち終わったレーザーのすき間が、十分広くなったところで突進

ドンパカワールドBOSS　シンバリン

敵の足が乗っているパイプを、2人が同時にハンマーでたたくとダメージを与えられる。片方がパイプを連打し、もう片方がそれに合わせてハンマーを打ちおろすというやり方を使えば、うまくタイミングを合わせることができるぞ。



▲連打以外にも、2人で声をかけ合って同時にたたくやり方もあるぞ。

クリカラワールドBOSS　カラクリ九十九号

次々に出現するザコを掃除機で吸い込み、ボスにぶつけてダメージを与える。コツは吸い込みやすい黄色いヒヨコに向かって車を移動させること。ただし、あまり急なハンドル操作をすると車が制御不能になるので、急ぎすぎないように注意！

▲ボスの当たり判定は非常に大きい。慎重に狙わなくても、楽に命中！

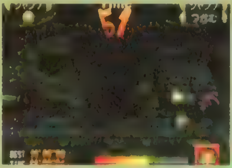
カジマルワールドBOSS　ドッペル＝ウィーゼル

1度に6体のボスが出現するが、当たり判定があるのは赤い色の1匹だけ。本物の見分け方は、1体だけいるカゲつきの青い色のボスがポイント。これと同じ位置（くり側で左端なら、クリーム側でも左端）にいる赤い色のボスをたたこう！

▲カゲがある青いボスは、トランプを投げて攻撃してくるぞ。

オチロワールドBOSS　THE MOON

いよいよ最終ボスの月。コイツは一定量体力を減らすと、攻撃法を変えて襲いかかってくるのだ！



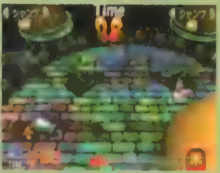
▲第1段階では、どちらかがオトリになるなど、お互いの連係が重要となる。

第1段階　モリを月に撃ち込んでいく

月が出現した直後に1撃目を発射。それからは、月が変わる色に対応して攻撃していく。黄色なら、月から遠い場所にいるキャラが迎撃。青も同様。画面が暗くなったら砲塔の斜め下に退避し、月のターゲットになったキャラが逃げるスキに、もう片方が攻撃する。

月の色別の動き

黄	ステージの外周に沿ってぐるぐる回る
青	出現した場所でぴょんぴょん跳ね続ける
黒	瞬間移動し、どちらか一方を追い回す



▲逃げる側と攻撃する側、自分がどちらの役割か、瞬間的に判断しよう。

第2段階　踏んでキック！

攻撃が第2段階に入ったら、まず左右の砲塔に乗ること。この位置なら、時計を回収しつつ、確実に2匹を踏みつけることができる。時計を取ったら画面の下に移動し、2段ジャンプで月を踏んでいく。かなり早めにジャンプすることがポイントだ。

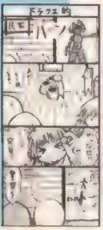
◀月を踏んづけたら、すかさず月の側に接近して、アクションボタンで画面外に蹴り飛ばす！

おみやげリスト

このゲームには、おみやげと呼ばれるレアアイテムが、各ワールドに2つずつひっそり隠されている。これを入手してステージをクリアすると、タイトル画面がにぎやかになっていくのだ。普通にプレイすると見逃しがちなおみやげも、下の表を見ればすべて回収できるはずだ。

ワールド	ステージ	アイテム名	場所
ジャンゴ	3	ヤシの木	くり側のたくさん並んだヤシの木の中の1本
	4	もぐら	クリーム側の穴から動かないモグラ
ササンド	1	トーテムポール	クリーム側の右端にさりげなく置いてある
	3	化石の頭	クリーム側の木づちの先に乗っている
ドンパカ	1	ベル	クリーム側の木琴の下に置いてある
	2	サックス	クリーム側のステージ開始直後にある
ウオッタ	2	カバ	クリーム側の親子連れのカバの子どものほう
	4	船の帆	くり側のルーレットの先のイカダの上

ワールド	ステージ	アイテム名	場所
ピンゴー	2	ソリ	クリーム側の釣りをするペンギンのそば
	3	氷のゾウ	くり側のステージの真ん中にある
クリカラ	2	ロボット	クリーム側の巨大ロボットのやや先にある
	4	ハトの置物	くり側のハト時計から飛び出してくる
カジマル	1	ピエロの頭	くり側のピエロのそばで、ジャンプしてゲット
	3	テント	くり側の象が通り過ぎた後ろにある
オチロ	2	大砲	クリーム側のステージ開始直後にある
	5	月の石像	ゲームをクリアすると自動的に入手できる



まんが／東京都　湖泉ゆうさん

©2000 UEP Systems, Inc.

PS2 COOL BOARDERS CODE ALIEN

●発売日／2000年12月21日●価格／¥6,800
●メーカー／ウエップシステム
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC2（361KB）、popegg、2人プレイ可

ゲームをより楽しむための隠し要素を一挙公開!

コースの滑走感と、簡単に繰り出せるハデなトリックが気持ちいいこのゲーム。豊富に用意された隠し要素も、魅力の1つとなっている。今回は、その隠し要素を一挙に大公開！　すべてを出現させ、本作を遊び尽くそう。

隠しキャラ

シリーズのファンにはおなじみのあの3人（？）が、今作にも登場するぞ！　三者三様の圧倒的な能力を持った彼らを、ぜひ使えるようにしよう。一度でも使用すれば、その能力のトリコになること間違いナシ!!

BOSS

出現条件　「SBC」モードの「EXPERT」クラスを総合3位以内の成績でクリアする

能力値	
最高速度	8
旋回性	8
切り返し	8
技術	7
安定性	8
跳躍力	7
あたり強さ	8

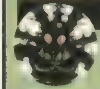
常にランキングのトップに君臨する最強のライダー。オールラウンドタイプなので全体的な能力がまんべんなく高く、どんな競技に挑戦しても好成績を残すことができる。なお、使用できるグラブは、ゲーム付属の取扱説明書を参照のこと。

スノーマン

出現条件　「LICENSE」モードでGOLDライセンスを取得する（各課題のクリアランクは問わない）

能力値	
最高速度	10
旋回性	1
切り返し	1
技術	1
安定性	1
跳躍力	2
あたり強さ	10

愛くるしい姿が人気の雪だるま（手足だけはリアルでちょっと…）。スピードタイプなので、タイムアタックでその能力を発揮する。グラブは、✚キー下＋R1（強）のTAIL NOSEPOKEとSPグラブ以外は、BOSSと同じになっているぞ。



エイリアン

出現条件　「TRICK MASTER」モードの「MASTER CHALLENGE」でランクA以上の成績を記録する

能力値	
最高速度	2
旋回性	8
切り返し	10
技術	10
安定性	8
跳躍力	8
あたり強さ	1

何の目的で地球にやって来たのかは不明。キャラ性能はトリックタイプなので、ハーフパイプやワンメイクジャンプなどのトリック系種目で大いに実力を発揮することができるぞ。使用できるグラブについては、下の「CHECK」を参照してほしい。

CHECK エイリアンの[illegible]グラブ

エイリアンのグラブは、スノーマン以外のライダーのSPグラブで構成されている。なお、SPグラブのコマンドを入力すると、下の表のグラブがランダムで出る（これはスノーマンも同じ）。

グラブ名	コマンド	得点
SHUFFLE	R1（強）	120pts
TAIPAN AIR	✚キー上＋R1（強）	170pts
SPAGHETTI AIR	✚キー上＋R2（強）	150pts
IGUANA AIR	✚キー下＋R1（強）	130pts
CROSS HAND ROCKET	✚キー下＋R2（強）	170pts
ONE FOOT	✚キー左＋R1（強）	170pts
SWISS CHEESE AIR	✚キー左＋R2（強）	140pts
CANADIAN BACON	✚キー右＋R1（強）	170pts
DOUBLEHAND INDY	✚キー右＋R2（強）	110pts

隠しボード

入手方法は下の表を参照。SPECIAL1は、最高のトリック性能を誇るが最高速度は低いボード、SPECIAL2は全体的な性能が高く、SPECIAL3は、最高速度は一番高いが旋回性能は低いぞ。ちなみに、スノーマンとエイリアンは、これらのボードを使用できない。

ボード名	ボード名
SPECIAL1	「EXTREME」モードの全7コースにおいて「TIME」の記録をぬり替える
SPECIAL2	「EXTREME」&「TRICK」モードの全14コース中7コースにおいて「TRICK」の記録をぬり替える
SPECIAL3	「EXTREME」モードの全7コースにおいて「TOTAL」の記録をぬり替える

ライセンス取得で出現する要素

今作から新たに加わったこの「LICENSE」モードは、滑走やトリックの技術を段階的に習得できるほかに、隠し要素出現の条件にもなっている。なお、PLATINUM取得で出現する5種類目のウェアは、スノーマンとエイリアン以外の8キャラにのみ用意されている。

取得ライセンス	出現する要素
SEMI BRONZE	隠しコース：「EXTREME」モードのステージ6「Cloud Skid Mountain」が出現
	隠しコース：「TRICK」モードのステージ6「East Board Park」が出現
SEMI SILVER	隠しコース：「EXTREME」モードのステージ7「Rolling Stone」が出現
	隠しコース：「TRICK」モードのステージ7「Snake Pipe」が出現
PLATINUM	隠しウェア：各キャラ5種類目のウェアが出現

コマンド入力で出現する要素

モード選択画面で特定のモードにカーソルを合わせ、1.5秒以内にコマンドを入力すれば、隠し要素が出現するぞ（「FANTASTIC!」のボイスが流れれば成功）。

◉ビッグライダー&リトルライダー

ビッグライダーはキャラの大きさが通常の約1.2倍になり、リトルライダーは大きさが半分以下になる。性能に変化はないが、障害物への当たり判定が変わるぞ。

コマンド　ビッグライダー：「EXTREME」にカーソルを合わせ、L1とR1を押しながら△□△□△△□／リトルライダー：同じく、L1とR1を押しながら□△□△□□△

◉LIFEが減らなくなる

このコマンドを使えば、自分でゴールしない限りは、永遠にコースを滑走することができる。トリックを出し続けて得点を稼げば、簡単に隠しボードを獲得できるぞ。

コマンド　「EXTREME」にカーソルを合わせ、L2とR2を押しながら□△□△□□△

◉「CREDITS」が追加される

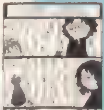
通常では、「SBC」モードで総合3位以内に入って、ゲームをクリアしないと出現しない「CREDITS」（スタッフロール）が、いつでも見られるようになる。

コマンド　「OPTION」にカーソルを合わせ、L2とR2を押しながら△□△□△△□

◉全モード&全コースが出現

ライセンスを取得しなくても、このコマンドを使えば、すべてのモード&コースをプレイできる。ただし、隠しキャラと隠しボードは自力で出現させるしかない。

コマンド　「LICENSE」にカーソルを合わせ、L1とL2を押しながら□△□△□□△



まんが／京都府　緋月紫苑さん

PS2 サイレントスコープ

●発売日／2000年11月16日●価格／オープン
●メーカー／コナミ
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／MC2（81KB）

©1999 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

基本攻略のポイントと便利なウラワザを総チェック!!

このページでは「サイレントスコープ」の攻略に役立つ情報やウラワザをお届けしていくぞ。ちなみに、メインモードともいうべき「STORY」モードには、エンディングが2種類用意されている。「BIG BOSS」ステージのボス戦で、弾をハズすとバッドエンド、ボスの頭を撃ち抜ければハッピーエンドになる。片方しか見ていなかった人は要チェックだ。

▶「STORY」モードでは、美女を照準でとらえることで、体力回復できる。知っているとけっこうおトク。

基本攻略 押さえておきたい3つのポイントをチェック!!

ポイント1◉「STORY」モードのボス

「STORY」モードのボス戦で、ボスの額を正確に撃ち抜くと、相手の体力に関係なく、一撃で仕留められる。なお、乗り物に乗ったボスに対しても、1発の銃弾でガラス越しに額を撃ち抜くことは可能だ。

◀ガラス越しでも額を撃ち抜かれるとボスは即座にあの世へ。カッコいい演出も挿入され、気分爽快だぞ。

ポイント2◉狙いどころを見極めよう

「STORY」モードでのザコは、頭部を狙撃すると高得点になる。また、「SHOOTING RANGE」モードなどに出現する犯人が描かれたマトは、銃身なら1,000点、頭部（男性は金的も可）なら900点獲得となる。

◀犯人が描かれたマトを狙撃するときには、銃身を狙っていこう。ハイスコアを目指すなら必須のテクなのだ。

ポイント3◉「SHOOTING RANGE」

各ステージですべての敵を狙撃し終えると、残り時間に応じてTIME BONUSが入る。TIME BONUSは、残り時間×200点で換算されるぞ（残り時間の単位は秒、10分の1秒以下は切り上げ）。武器を持たない一般人が描かれたマトを誤射してしまうと、−1,000点になってしまう。なお、どのステージでも最後にリンゴを持った女性のマトが出現するが、ここでリンゴを撃ち抜けば2,000点獲得、女性自身を撃ってしまうと−1,000点になってしまうぞ。

ウラワザ紹介 使って楽しい&攻略に役立つウラワザをチェック!!

◉プレイ時間に応じてオプションが充実

一定時間ゲームをプレイし続けると、「OPTION」で選択できる項目が増える。選択できる項目と、その項目を選択するために必要な時間は、下の表のとおりだ。

時間	項目	内容
2時間	PLAYER LIFE	6、7、8が選択可能になる
3時間	TIME LIMIT	+30秒が選択可能になる
5時間	CONTINUE回数	無限（∞）が選択可能になる

◉「STORY」モードで"コナミコマンド"を入力

「STORY」モードでポーズをかけて、✚キー上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力すると、ライフ半分と引き換えに、残り時間を5秒延長できる。逆に○、⊗、✚キー右、左、右、左、下、下、上、上、で、残り時間5秒と引き換えに、ライフ半分を回復。

◉特殊なモードをプレイしてみよう

ショットボタンを押しながら「ARCADE MODE」を選択。次にプレイモード選択時、ショットボタンを押したままスタートボタンを素早く規定回数押してみよう。

回数	モード	説明
4	プロフェッショナル	敵の存在を知らせるマーカー表示がなくなり、ゲーム画面がスコープ部分を除いて真っ黒になってしまう
5	ナイトビジョン	すべてのステージが薄暗くなり、スコープが暗視スコープになる。昼間のステージでも、夜間戦が楽しめるぞ
6	プロフェッショナル ナイトビジョン	上の2つを組み合わせたモード。薄暗く、しかもマーカー表示がないため、難易度はかなり高い

◉「CHALLENGE100」モードに挑戦

「SHOOTING RANGE」の「OUTDOOR」でステージ9まですべてクリアする（S級スナイパーの称号を獲得する）と、メインメニューに「CHALLENGE100」モードが追加されるぞ。このモードでは、全100ステージにもおよぶ「OUTDOOR」をプレイできる。

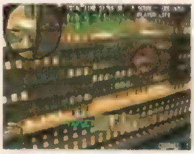
◉ちょっと変わったスタイルでプレイ

「ARCADE MODE」を選択したあと、以下のコマンドを入力（入力に成功すると、ショット音が鳴る）すると、一味違うスタイルで楽しむことができるぞ。

コマンド	内容
→→→□	スコープの十字のライン表示がなくなる。十字のラインがジャマだった人は、利用してみよう
←→→□△	画面全体がピンク色になり、スコープがハート型に。BGMまで色っぽくなり、お色気ムンムン
↓△↑□△↓→↓→□△	ゲーム進行が速くなる高速モードでプレイできる。また、スコープ部分を除いて画面が真っ黒に
→↓→□→↓→□	スコープを表示することができなくなる。目視とマーカーだけで狙撃するしかないぞ
→↓→□↑□□△↓→↓→□△	目視およびスコープ使用時ともに、敵が見えなくなってしまう。マーカーを頼りに敵を探そう
↑→↓←↑□△	左で紹介している「ナイトビジョン」モードと同じ。画面全体が薄暗く、夜間用の暗視スコープに
↑↑↑↑↓↓↓↓	スコープを表示させたときに、ゲーム画面がスコープ部分を除いて真っ黒に！
→→→→←↓↑→	敵の存在を知らせるマーカーが表示されなくなる。敵の発見が極端に難しくなるぞ

◉スコープを常時表示

「STORY」モードで、バッドとグッドのエンディングそれぞれを1回以上見ると、「OPTION」の「SYSTEMCONFIG」に「REAL TIME WINDOW」という項目が出現。これを「ON」にすると、ゲーム中、固定スコープが画面左上に表示される。



▲照準とはまた別に、固定スコープを表示させることができる。

まんが／兵庫県 JOKER公爵さん

PS

Sister Princess
シスター・プリンセス

●発売日／2001年3月8日●価格／¥6,800（CD2枚組※）
●メーカー／メディアワークス
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器…MC（3ブロック）、PS（10ブロック）

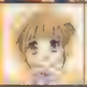
(C) 2000 天広直人・公野櫻子／Media Works Inc.・Stack ※限定版は¥9,800

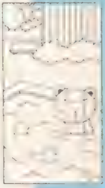
妹たちの"ラブ"をゲットするためのポイントを紹介!!

12人もの妹たちとのコミュニケーションが楽しめる『シスプリ』。ここでは、攻略における12人共通のポイントを紹介するぞ。まず絶対に守ってほしいのが、狙っている妹を「MY妹」にして、浮気はしないということだ。さらに、平日の登下校とメールチェックも欠かさないように。これらに気をつけ、妹に甘い選択肢を選んでいけば非血縁の、ちょっとキツイ選択肢を選んでいけば血縁のベストエンドを迎えられる。なお、難しい選択肢は、下のキャラ別攻略を参考にしてほしい。

表の見方

ルートは選択肢を選択することで迎えられるEDの種類、日付は選択肢が発生する日にち、行動時間はイベントの起きるパート、対象は対象となる妹を、選択肢はそこで選ぶべき選択肢をそれぞれ表します。「－」は場所が関係ない、または選択肢のないイベントです。

キャラ別ワンポイント攻略			ルート	日付	行動時間	対象	選択肢
可憐		可憐は共通ポイントをしっかり守ってプレイすれば、それほど難しくはない。ただし、可憐の料理に関する選択肢には注意。非血縁ＥＤ狙いなら「マズイ」、血縁ＥＤなら「個性的」を選択しよう。	非血縁	2月21日	メール	可憐	「マスすぎる」
			血縁	2月22日	下校		「……他を捜そう」
			共通	3月6日	下校	可憐	「アメリカのボストンにいるよ」
			血縁	3月12日	下校		「誰も誘わない」
花穂		花穂で難しいのは、デートの植物園で花穂を見失ったときの選択肢。表を参考に正解を選ぼう。ただ、血縁ＥＤが見たいなら花穂を見つける必要はない。すべて「前」を選択すればいいぞ。	血縁	2月15日	昼休み	花穂	「声をかけずに戻る」
			非血縁	2月18日	午後	花穂	「今日は帰ろう」
			非血縁	2月24日	午前	花穂	「前」→「左」→「前」→「右」→「後ろ」
			血縁	3月8日	登校	花穂	「ゴメン、気づかなかった」
衛		衛は毎朝のジョギングを欠かさないことが重要。きちんと「起きる」を選ぼう。非血縁ＥＤは運動に好意的な選択肢を、血縁ＥＤは消極的な選択肢を選んでいこう。2月27日の白雪のメールには注意。	血縁	2月23日	登校	衛	「うん、まあね……」
			非血縁	2月25日	午前	衛	「よせよせ、危ないぞ」
			共通	2月27日	メール	白雪	「必ず行くね」
			血縁	3月6日	下校	衛	「衛とお揃いにしたいな」
咲耶		咲耶は選ぶべき選択肢がわかりづらいので、表を参考に正解を選んでいこう。表にない血縁ＥＤ向けの選択肢は、「パンツ系だな」、「校庭」、「カレーライス」。あとは基本を守れば大丈夫だぞ。	非血縁	2月16日	放課後	咲耶	「スカート系かな」
			非血縁	2月18日	午後	咲耶	「チャペル」
			非血縁	2月21日	放課後	咲耶	「カップケーキ」
			共通	3月12日	登校	咲耶	「分かった、迎えにいくよ」
雛子		雛子は、非血縁ＥＤではとにかく甘やかし、血縁ＥＤでは"兄離れ"させる選択肢を選んでいけば難しくないはず。なお、3月1日の選択肢は、血縁ＥＤ狙いの場合「ピンク色がいい」を選ぼう。	血縁	2月21日	メール	雛子	「あれだけの広さがあれば十分だ」
			非血縁	3月1日	登校	雛子	「緑色がいい」
			共通	3月6日	登校	雛子	「ダメだよ、そんなの」
			血縁	3月12日	登校	雛子	「ちょっと約束できないな」
鞠絵		鞠絵の選択肢は、非血縁ＥＤと血縁ＥＤの違いがわかりにくいものが多い。鞠絵に優しい選択肢でも「元気～」となっていれば血縁ＥＤだ。非血縁ＥＤが見たいなら、「元気～」以外を選択しよう。	血縁	2月18日	午前	鞠絵	「ああ、行こう」
			血縁	2月22日	放課後	鞠絵	「純文学小説をよく読む」
			非血縁	3月4日	メール	鞠絵	「メガネっ子って結構好きだよ」
			非血縁	3月8日	メール	鞠絵	「そんな鞠絵も僕は好きだよ」
白雪		白雪で注意してほしいのは、3月11日に衛のメールを読むこと。あとは基本通りにプレイすれば、それほど難しくないぞ。また、2月22日は、血縁ＥＤ狙いの場合「コーヒー」を選択しよう。	非血縁	2月15日	メール	白雪	「そっか、楽しみにしてたんだけど」
			非血縁	2月22日	放課後	白雪	「フルーツパフェ」
			共通	3月7日	下校	白雪	「コーヒー」
			共通	3月11日	メール	衛	－
鈴凛		鈴凛は非血縁ＥＤならメカ製作に協力し、血縁ＥＤなら協力しないこと。当然、製作費の援助も禁物だ。ただし、2月24日のメールの返事には注意。「次はお店を出して稼ごう」が血縁ＥＤだ。	血縁	2月16日	登校	鈴凛	「特にないけど……」
			非血縁	2月23日	下校	鈴凛	「何の話だっけ？」
			非血縁	2月24日	メール	鈴凛	「今度は踊りに行こう！」
			非血縁	3月3日	メール	鈴凛	「期待してるよ」
千影		千影はオカルト好きなので、オカルトに好意的な選択をすれば非血縁ＥＤ、その逆なら血縁ＥＤだ。なお、2月15日は「信じる」を選択し、2月26日は誘いを断るのが血縁ＥＤなので注意しよう。	非血縁	2月15日	放課後	千影	「虫だけに無視する」
			血縁	2月20日	放課後	千影	「大嫌いなんだ」
			血縁	2月26日	放課後	千影	「明日じゃダメかな？」
			共通	3月6日	－	千影	「ついていく」
春歌		春歌で要注意なのが2月19日の登校。この日だけは花穂を誘う必要があるぞ（ほかの日は1人で登校）。なお、2月20日の選択肢は、血縁・非血縁ＥＤ共通で「うん、もちろんいいよ」を選ぼう。	共通	2月19日	登校	花穂	
			非血縁	2月19日	メール	春歌	「ありがとう、うれしいよ」
			非血縁	2月21日	メール	春歌	「散る花の はかなさ惜しむ 春の夜」
			非血縁	3月10日	午前	春歌	「うん、いいよ」→「いいよ」
四葉		四葉の攻略では、隠れている四葉を見つけることが重要になる。咲耶と同じく正解がわかりづらいので、表をよく見て間違えないようにしよう。また、2月17日と3月12日は血縁ＥＤの場合、四葉を見つける必要はないぞ。	非血縁	2月17日	午後	四葉	「木の上だ！」
			共通	2月27日	登校	四葉	「よし、調べてみよう」 「僕の真後ろだ！」
			非血縁	3月12日	放課後	四葉	※クローバーを見つけてから 「植物園」→「河原」→「白並木学園」
亞里亞		亞里亞は最後の選択肢に要注意だ。これを間違えるだけで、それまで非血縁向けの選択をしてきても、血縁ＥＤを見ることになってしまうぞ。非血縁ＥＤが見たいなら、しっかり「それはできないよ」を選択するように。	血縁	2月21日	放課後	亞里亞	「自分は見ている」 「そろそろ帰る」
			共通	2月21日	放課後	亞里亞	「クローゼットの中」 「出ていく」
			非血縁	3月13日		亞里亞	「それはできないよ」



まんが／神奈川県 朝影礼都さん

PS2

はじめの一歩 ～VICTORIOUS BOXERS～

●発売日／2000年12月14日●価格／¥6,800
●メーカー／ESP/講談社
●ジャンル／SPG
●対応周辺機器／MC2(65KB)、2人プレイ可

©2000 森川ジョージ／講談社 ©2000 ESP／講談社 開発元：ニュー

ライバルとの戦いに勝ち抜く必勝法を伝授!

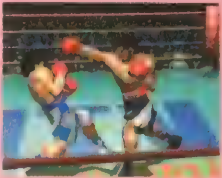
テクニックだけを駆使して、並みいるライバルたちと戦っていくこのゲーム。ただ力任せに攻めていくだけでは簡単に勝つことはできないぞ。そこで、全戦を通して使える2つのテクニックとキャラクター別必勝法を伝授。これを参考にして、全戦勝ち抜いてほしい。すべて勝てば「VS　GAME」で原作にはなかった夢の戦いも可能だぞ。

◀セコンドのセリフも要チェック　戦いのアドバイスをしてくれるぞ

[illegible]

●ときには引くことも重要!

自分のスタミナ残量の目安となるのがフックのスピード。もしもパンチの出が遅いと感じたら、いったんパンチを出すのをやめて防御に徹するのが得策。ヘタにパンチを出すと、敵のカウンターの餌食になってしまうぞ。



◀相手の攻撃はスウェーで回避してスタミナを回復しよう。

●拍子木の音は聞き逃すな!!

試合中に聞こえる拍子木の音は、残り10秒の合図。「相手をあと1回ダウンさせたら勝ち」というような状況なら一気にラッシュをかけよう。しかし拮抗した状態なら、ムリせずに次のラウンドのためにスタミナを温存しよう。

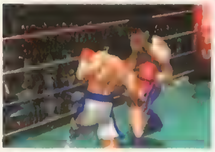
◀残り10秒で倒してもKO勝ちにはならないぞ!

キャラクター別必勝方法

ここではシングルモードで使用する、全5キャラクターの必勝戦法を紹介。どのキャラクターも必殺ブローを上手に活用し、難戦を勝ち抜いていこう!

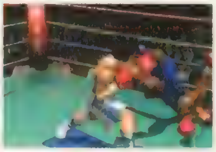
幕之内一歩編◉序盤戦は慎重に!

4回戦が舞台の序盤は2ノックダウン制なので、1度でもダウンしたら防御に徹しよう。基本的な戦い方は、ジャブの連打から右フックか必殺ブローのコンビネーションが効果的。なお「再起戦」からはスタミナもあるので、威力の高い必殺ブローをメインに攻めよう。



▲ジャブで相手をコーナーに追いつめ、必殺ブローを打ち込もう!

▼"デンプシーロール"は相手との距離を詰めるときにも使えるぞ



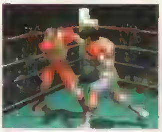
青木勝編◉カエル連打は×!

多彩な必殺ブローを持つ青木。技の出も早く、一番使えるのが"コークスクリューパンチ"。パンチの当たる距離感を把握して使おう。逆に使えないのが"カエルパンチ"。スキが多く、技の出も遅いので注意。ジャブやフックをメインに、必殺ブローを織りまぜていこう。

▲"よそ見"はトドメ直前に出すのが効果的

木村達也編◉華麗に戦おう!

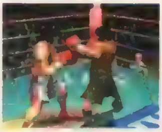
最終戦直前まで強力な必殺ブローがない木村。だから脚を使い、相手を翻弄する戦い方がオススメ。つねに先回りするように移動して左右のフックをメインに攻めよう。また、"ドラゴンフィッシュブロー"は、破壊力バツグン。覚えたらそれをメインに戦っていこう。



▲相手の逃げ道をふさぎ、フックの連打で攻めよう

鷹村守編◉すべてが最強!

基本性能が高いせいか、最終戦と減量失敗戦以外は1RKOも夢じゃない鷹村。ボクシングの基本戦法どおり、ジャブからのストレートやフックを当てていけば勝てるぞ。また異例な戦い、「熊戦」では低い攻撃（アッパーやダッキングアッパー）が効果的だ。



▲ロープに追いつめたら左右のフック連打!

鴨川源二編◉左右のワンツーで敵を葬れ!

鴨川はパンチのスピードが早いのが特徴。だから左右のワンツーで相手を攻めていくのが戦いの基本。スタミナも豊富なので、相手のパンチを恐れずに（ラルフ戦は別）前へ前へ進みつつパンチを放っていこう。また、フットワークが軽いのも特徴の1つ。スタミナが不安になってきたら脚を使って、ヒットアンドアウェイの戦い方にチェンジして戦おう。

▶鴨川戦は拳闘なので、何度ダウンしてもOKなルール。何度ダウンしても最後まであきらめずに戦おう!

[illegible]

勝負の行方は、この戦いのみ使える"鉄拳"を何発当てられるかに掛かっている。"鉄拳"は、早いラウンドでは使用せず、相手のスタミナを奪った終盤のラウンドで一気に使うのがベスト。打ち込むときは相手をコーナーに追い込み、左フックやジャブの左からの攻撃後、右側に回り込んでからが効果的だ。

▲相手の攻撃をスウェーで避けたあとのスキに放つのも効果大!

▼ラウンドの早いうちにダウンを奪えたら"鉄拳"を使う好機。

まんが／東京都　g-cさん

©2000 HEADGEAR/EMOTION/TFC/SHOGAKUKAN ©2000 BANDAI VISUAL／Production I.G

PS パトレイバー ゲームエディション

●発売日／2000年11月30日●価格／¥6,800
●メーカー／バンダイビジュアル
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

隠し要素＆オススメ特殊コンボの出し方をレクチャー！

最初に押したボタンで、コンボの派生が多彩に変化するACT『パトレイバー』。今回は、主観視点でプレイできるちょっと変わったウラワザと、敵レイバーとの戦いで基本となる要素をレクチャー。膨大な数を誇るコンボ派生の中から、ハデで威力も高く、追加でコマンドを入力すると敵を降伏させられるコンボを例に解説していくぞ。とりあえずこれさえマスターしておけば、あらゆる局面に対応できるようになるはずだ。

CHECK 主観視点のプレイが可能

たまには違う気分で遊びたい人は、アクションパートでセレクトを押しながら□ボタンを押してみよう。なんと、コクピットの視点でプレイできるのだ。

◀視野がせまく、敵の位置を把握しづらい点には注意

基本から応用までコンボを解析！

ここではコンボの基本概念と、敵レイバーを降伏させられる特殊なコンボを解説。右のカコミと下のコンボ表を参考に、練習してみよう。また、覚えたコンボを確実に決めるには、バックダッシュ（➡キー⬇×2）と防御（□ボタン）が重要になる。敵レイバーの目前までダッシュ（△ボタン）で走り寄って攻撃を誘い、「！」マークが表示されたらバックダッシュか防御でよける。そのスキに敵をつかんで、コンボを決めるのだ。

▲このコンボを覚えれば、被害総額も低く抑えることができるぞ!!

コンボの基本を再チェック

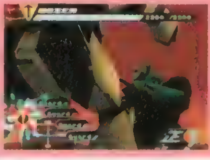
●3種類のコンボが存在する

このゲームでは、押したボタンの回数でコンボが3種類に分岐する。例えば同じ○ボタンからスタートするコンボでも、1回目に◎→○と押したときはSTRAGHT→PUNCH(コンボパターンA)、2回目に○→○と押すと、STRAGHT→LEFT HOOK(コンボパターンB)に変化するのだ。ただ、△からスタートするコンボは特殊なパターンに派生していく（電磁警棒を使うコンボ）ので、今回のチャート表には盛り込んでいない。なぜなら、このパターンは単発の威力は高いものの、攻撃回数が少なくてSAゲージがたまりにくいのだ。

▶いろいろなレイバーのアクションをマスターしたい人は、△からのコンボにも挑戦してみよう！

●コンボは3回1セットで変化することを覚えておこう!!

コンボは押したボタンの回数によって、つながる技のパターンが変化するのは、左で解説したとおり。では、永久に次の技が変化し続けるのかというとそうではなく、「3回1セット」という法則があるのだ。コンボは最後まで出し切るか、途中で失敗すると1回終了とカウントされる。つまり、同じ入力（◎→◎→△など）で出るコンボは全部で3種類あって、3回1セットで違うコンボがぐるぐる回る（3種類目を出すと1種類目に戻る）ようになっているのだ。



◀途中で失敗したときは、敵の攻撃をガードしておくことも忘れずに。被害総額が増えてしまうぞ！

降伏コンボ発生条件

降伏コンボの発生条件は、①敵レイバーの耐久度が20%以下になる、②コンボ発動後に○ボタンを連打する、の2つ。その時点で敵耐久度を、「連打回数＋その時点での敵耐久度の5%」が上回ると降伏させられるぞ。ちなみに、敵耐久度が10%以下なら○ボタンを連打せずとも、100%降伏するぞ。

▲降伏コンボは苦労のわりに、イマイチ達成感に欠けるかも!?

コンボ派生表

○LEFT HOOK	□BODY-BLOW	□STRAGHT
□HAMMER PUNCH	△RARIATTO	△RARIATTO
×KNEE-KICK	○PUNCH	×SHIELD ATTACK（1回目）
	×ASHIBARAI	

○STRAGHT（2回目）or□LEFT PUNCH（3回目）or×LOW-KICK（1回目）のいずれかからスタート！

△AROUND（SA時）	×GERMANSUPLEX（SA時）	
□HAMMER-PUNCH（SA時）	△DOWN-STICK	
×COMBO-B（SA時）	○DOWN-ARMBREAK	
	□DOWN-ELBOW	
△AROUND	□FULLNELSON	△REQ-OOTA（SA時）
□ASHIBARAI	△DOWN-STICK	○COMMANDER（☆）
○PUNCH	○DOWN-ELBOW	×REQ-NOA（SA時）
	×DOWN-GUN（☆）	

☆印のついているコンボは、左の「降伏コンボ発生条件」を満たすことで、敵レイバーを降伏させられる。ただし、無人機とクリシュナが操縦しているレイバーは降伏させられない。

コンボ派生表の補足

＊「ストレート」の英語表記は、ゲーム中のものに従いました。表内にある「DOWN-STICK」や「DOWN-ELBOW」は、第2話以降でないと使用できません。「REQ-OOTA」と「REQ-NOA」は、太田と野明が登場しないステージ（第3話など）では使用できません。

まんが／香川県 H・制作所さん

PS2 ルナティックドーン テンペスト

- ●発売日／2001年2月8日●価格／¥6,800
- ●メーカー／アートディンク
- ●ジャンル／RPG
- ●対応周辺機器／MC2(400KB)

©2001 ARTDINK.All Rights Reserved.

ワンポイント攻略&ストーリー終盤までのチャートをお届け!!

「自由な冒険」をテーマにした人気ＲＰＧシリーズの最新作『テンペスト』。ここでは、ゲーム終盤までのストーリーをチャートで紹介！　イベントが発生しなくて先に進めないという人は、ぜひ参考にしてほしい。また、冒険するうえで覚えておきたいポイントもあわせて紹介しているので、これからゲームを始める人は必見だぞ！

押さえておきたい3つのポイント

ここでは、ゲームを進めるうえで覚えておきたい３つの基本テクニックを紹介。上級者もおさらいをしておこう。

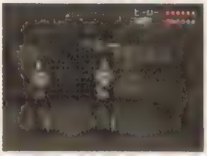
1◉お金は狩りで稼ごう！

チャート⑧以降は、ジェロシーアの狩猟場で狩りができるようになる。狩りの報酬は、獲物の重量によって決まるので、大型の獲物（シカやイノシシなど）を中心に狩っていけば、１回のプレイでかなりの大金を稼ぐことができるぞ。

◀ウサギは無視。シカなどの大物なら、矢を当てやすいうえに重量があるので、とってもオトク。

2◉訓練場で能力アップ

手軽に能力アップができる訓練は、国によって難易度が異なる（難しいほど能力値の上昇率が高い）ので、キャラの能力に合った訓練場を選ぼう。なお、訓練の難易度はデュナミス→カプリス→アングスト→ジェロシーアの順で高くなっているぞ。



◀序盤のうちに、デュナミスの訓練所でしっかり訓練しておこう。後半がグッと楽になるぞ

3◉武闘大試練の出場方法

勇者の称号が得られる「武闘大試練」。これに挑戦するには、すべての訓練場（デュナミス、カプリス、アングスト、ジェロシーア）で試験に合格する必要があるのだ。意外に気がつきにくい条件なので、注意してほしい。

◀試験に合格すると、ステータス画面に紋章が表示される。４つの紋章を手に入れるべく精進だ！

ストーリーチャート

デュナミス

1	アダムと会話する
2	鉱山の採掘所で親方の依頼を受ける
3	パトリア村の酒場でアダムに話しかけたあと、鉱山で鉱石を掘る
4	闘技場の試験に合格する

ジェロシーア

5	ジェロシーア王都へ行く
6	王立狩猟場へ行く
7	王都にあるバンクォー邸へ行く
8	王立狩猟場へ行く
9	バンクォー邸へ行く

レヌンシア

10	王都にあるアカデミアへ行く
11	酒場に行き、フォルに話しかける
12	王都の入口へ行く
13	アカデミアでアムレスからウルフ退治の依頼を受ける
14	レヌンシア闘技場に向かう道中でウルフと戦闘する
15	アカデミアを訪れる

カプリス

16	ネグリルホールで劇に出演する
17	カプリス城に行き、兵士と話す
18	ネグリルホールに行き、舞台を成功させる
19	カプリス城へ行き、女王に会ったあと、オリヴィアの依頼を受ける
20	レヌンシア経由でアングストに向かう

アングスト

21	アングスト城へ行き、城の前にいる兵士に2回話しかける
22	カプリスの売店で「妖精の羽」を買い、アングスト城にいる兵士に渡す
23	レナードに「オリヴィアの手紙」を渡す

カプリス

24	カプリス王都を3回訪れて、オリヴィアたちの噂を聞く
25	カプリス城に行き、女王の依頼を受ける

アングスト

26	アングスト王都のやばい店へ行き、「いくらでも」を選択。その後、3000Gで「廃墟の鍵」を購入する

ジェロシーア

27	廃墟に行き、１Ｆにある宝箱から「解毒剤」を入手する

カプリス

28	カプリス城に行き、女王に「解毒剤」を渡す

ラント

29	砂漠を訪れると砂嵐に巻き込まれ、ペロウの住処へ飛ばされる
30	ペロウと会話をすると、魔法を教えてもらうことができるようになる

ガナドール

31	魔の森を訪れると、兵士に捕まってしまう
32	地下墓地から脱出する
33	魔の森から出る

アングスト

34	アングスト王都のバードルフ邸へ行き、バードルフと話す
35	アングスト王都の入口へ行き、フェステから「妖精の指輪」をもらう
36	山賊の砦にある財宝置場で山賊を倒す

ラント

37	ラント王都のロックの店へ行き、ロックの依頼を受ける
38	ラント城へ行き、パトラ女王にロックの貢ぎ物を渡す
39	ロックの店へ行く

ジェロシーア

40	闘技場へ行き、師範に話しかける
41	バンクォー邸へ行く

ラント

42	ラント王都のロックの店へ行く
43	ラント城でトニオ王にペロウの手紙を渡す

レヌンシア

44	レヌンシア王都の入口で「武闘大試練」開催の噂を聞く
45	レヌンシア闘技場へ行き、受付に話しかけて大試練にエントリーする
46	受付に話しかけて大試練に挑戦し、大師範に勝利して、「勇者の称号」を手に入れる

デュナミス

47	アダムの酒場にいるハルに話しかけ、ハルの頼みを引き受ける
48	デュナミス王とハルの頼みを聞き、バンクォー将軍と戦う

ジェロシーア

49	バンクォー邸へ行き、夫妻と話す
50	狩猟場で謎の老婆に会う

カプリス

51	カプリス王都で「ガナドール、カプリス、アングスト講和」の噂を聞く
52	再びカプリス王都を訪れ、「ディモーナ姫とムーア皇太子結婚」の噂を聞く
53	カプリス城を訪れ、カプレット女王と会う

ガナドール

54	魔の森に入り、マップ中央のＥからガナドール城に入る

レヌンシア

55	レヌンシア王都へ行き、レヌンシア王死亡の知らせを聞く
56	レヌンシア城へ行き、兵士に話しかける

カプリス

57	ネグリルホールへ行き、フランシスと話す

レヌンシア

58	レヌンシア城でアムレスの頼みを聞く
59	クローディアスを倒す

まんが／兵庫県　季ちょねさん

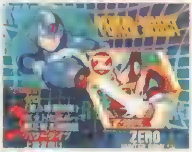
©CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

PS ロックマンX5

●発売日／2000年11月30日●価格／¥5,800
●メーカー／カプコン
●ジャンル／ACT
●対応周辺機器／MC（1ブロック）

完全クリアに役立つ重要データを残らず公開!!

ちょっぴり辛口ながらも、バツグンの操作性と高度なアクション性で人気を集める「X」シリーズ。その第5弾として登場した『X5』は、エックスとゼロは誰によって造られたのか、なぜ2人は戦うのか？　という『X』シリーズで最大の謎だった部分が明らかになるぞ。ここで紹介している4つのデータを参考に戦いを進め、完全クリアを達成して謎を解き明かせ！

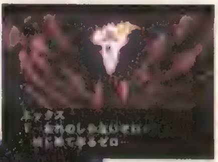


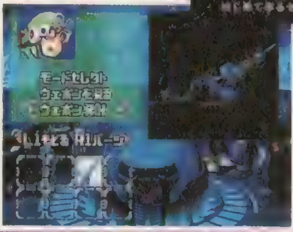
▶キャラは、エックスとゼロの2人から選べる。ゲームの進め方で物語が分岐！

DATA 1 シナリオの分岐条件

◉ゼロと別れるか、一緒に戦うか……

シナリオは、コロニー破壊作戦の結果によって分岐する。2度の作戦のうち、どちらかでも成功させるとゼロと一緒にゼロステージに進行。第1次作戦で失敗した場合は、そのまま第2次作戦へ。そして第2次作戦でも失敗すると、ゼロと別れることになる。作戦の結果は、作戦で使う兵器の命中率で変化する。兵器の命中率が41％以上なら、16分の4。21％以上、41％未満なら16分の2の確率で成功するぞ。命中率は、各ステージをクリアしてパーツを集めることで上昇する。

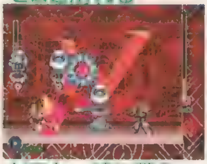




▲作戦時間がなくなってしまうと、ゼロが突如暴走！　ゼロと別れて進むパターンになる

◀作戦はいつでも実行することが可能。成功させたければ、命中率を上げて実行すること

ゼロと別れる



◀ゼロが選択できなくなる。ゼロステージ3では、エックス対ゼロの戦いが展開!!

ゼロと一緒に戦う

◀ゼロも選択可能。最終ステージに待ち受けるシグマとも戦うことができるのだ

DATA 2 8体のボスの弱点武器と入手武器

◉オススメの攻略ルートも紹介！

8つのステージの最深部で待ち構えている8体のボスには、それぞれ弱点武器が設定されている。そして、それらの弱点武器は、ほかのボスを倒すことによって入手できるようになっているぞ。ボスを倒して入手できる武器と、ボスが弱点としている武器をまとめたのが右の表だ。弱点としている武器を使用すると、ボスの動きを止められたり、大ダメージを与えることができるなど、ボスとの戦いを有利に進めることができる。ぜひ参考にしてほしい。また、表中の❶から❽の番号は、右の写真の番号に対応しているので、あわせて確認しておくように。

◀❶から❽の順にステージを選んで進めると、ボス戦で苦労することなく順調にゲームを進めることができるだろう

	ボス	弱点武器	入手武器
❶	クレッセント・グリズリー	スパイクロープ、双幻夢	クレッセントショット、三日月斬
❷	タイダル・マッコイーン	クレッセントショット、三日月斬	ジェルシェイバー、飛水翔
❸	ボルト・クラーケン	ジェルシェイバー、飛水翔	トライサンダー、電刃
❹	シャイニング・ホタルニクス	トライサンダー、電刃	ウィルレーザー、滅閃光
❺	ダーク・ネクロバット	ウィルレーザー、滅閃光	ダークホールド
❻	スパイラル・ペガシオン	ダークホールド	ウィングスパイラル、疾風
❼	バーン・ディノレックス	ウィングスパイラル、疾風	グランドファイアー、断地炎
❽	スパイク・ローズレッド	グランドファイアー、断地炎	スパイクロープ、双幻夢

DATA 3 3種類のアイテム

◉すべてのアイテムを入手せよ

各ステージで入手できるイベントアイテム、それにステージ中に隠されているパワーアップアイテムなどをまとめたのが右の表。これを参考に残らず獲得しよう。表中の「F」はファルコンアーマー、「G」はガイアアーマーを表している。

ステージ	入手パーツ	入手アイテム	入手プログラム
暴走タンブステージ	オリハルコン	ライフアップ、ライフEタンク	F・フット
深海潜水艦ステージ	水素	ライフアップ	F・ボディ
超電磁研究所ステージ	エネルギーカートリッジ	ライフアップ	F・ヘッド
レーザー研究所ステージ	レーザー装置	ライフアップ	F・アーム
プラネタリウムステージ	燃料タンク	ライフアップ、ライフEタンク	G・ヘッド
レプリエアフォース	ウイング	ライフアップ、武器Eタンク	G・ボディ
地下溶岩地帯ステージ	ロケット	ライフアップ	G・アーム
ジャングルステージ	エンジン	ライフアップ	G・フット

DATA 4 強化パーツ

◉強力なパーツを手堅くゲット

ボス撃破後のDNAセレクトで完成するパーツは右の表のとおり。パーツはレベル8以上のボスを倒せば入手可能。ボスのレベルは、何度もゲームオーバーになり、挑戦するステージを変えて時間を経過させれば上がるぞ。

ボス	"ライフ＋"を選択	"エナジー＋"を選択
クレッセント・グリズリー	ショックアブソーバー	ハイパーダッシュ
タイダル・マッコイーン	スーパーリカバー	エナジーセーバー
ボルト・クラーケン	ハイパーチャージ	Zセイバーエクステンド
シャイニング・ホタルニクス	ラピッド5	ショットイレイザー
ダーク・ネクロバット	ウィルスバリア	ウィルスバスター
スパイラル・ペガシオン	ハイジャンプ	スピードムーブ
バーン・ディノレックス	スピードショット	バスタープラス
スパイク・ローズレッド	アルティメットバスター	Zセイバープラス

隠れキャラ出現コマンド

●アルティメットアーマーエックス：ゲーム開始直後のプレイヤーセレクト画面でエックスにカーソルを合わせたあと「✚キーの上を2回、下を9回」入力して決定する　●黒ゼロ：ゲーム開始直後のプレイヤーセレクト画面でゼロにカーソルを合わせたあと「✚キーの下を2回、上を9回」入力して決定する。

まんが／徳島県　TUシカさん

エキサイティングプロレス2／サイドワインダーMAX

PS エキサイティングプロレス2

●発売日 2001年1月25日●価格 ¥5,800●メーカー ユークス
●ジャンル FTG●対応周辺機器 MC(3ブロック)、4人プレイ可

隠しSSで華麗に戦い抜け！

アメリカが誇る人気プロレス団体・WWFを完全再現した本作。ここでは、「SEASON MODE」を進めることで出現する隠し要素と、隠しスーパースター（以下、SS）が持っている「SmackDown!」の出し方を完全紹介するぞ。

「SEASON MODE」の隠し要素一覧

年	月・週	大会名	出現する隠し要素
1年目	4月第5週	BACKLASH	Stone Cold（SS）
1年目	5月第5週	JUDGEMENT DAY	Shawn Michaels（SS）、IRON MAN（スペシャルレフェリー）
ランダム	6月第1週	RAW is WAR	7人のオリジナルSSからランダムで1人登場
1年目	6月第5週	KING of the RING	Billy Gunn（SS）
1年目	7月第1週	RAW is WAR	TLC(Title)、TLC(Single)※
1年目	8月第1週	RAW is WAR	Pat Patterson (SS) Gerald Brisco（SS）
1年目	9月第1週	RAW is WAR	Pete Gas（SS）、Rodney（SS）、Joey Abs（SS）
ランダム	10月第1週	RAW is WAR	7人のオリジナルSSからランダムで1人登場
1年目	11月第1週	RAW is WAR	Table Tornado Tag（試合形式）
1年目	12月第1週	RAW is WAR	WWF N.Y.（隠しマップ） Kitchen（隠しマップ）
ランダム	1月第1週	RAW is WAR	6人のオリジナルSSからランダムで1人登場
1年目	2月第1週	RAW is WAR	Debra（SS）
1年目	2月第5週	NO WAY OUT	Cactus Jack（SS）
ランダム	3月第1週	RAW is WAR	5人のオリジナルSSからランダムで1人登場
1年目	3月第5週	WRESTLEMANIA	Mick Foley（SS）、CREDIT（スタッフロールを閲覧できる）
2年目	4月第1週	RAW is WAR	Michael Cole（SS）
5年目	3月第5週	WRESTLEMANIA	全隠し要素が出現する

隠しSSの「SmackDown!」一覧

スーパースター名	「SmackDown!」名	条件
Billy Gunn	フェイマサー	1
Cactus Jack	ダブルアームDDT	①
Debra	スマックダウンスラップ	①
Gerald Brisco	ダブルアームスープレックス1	①
Joey Abs	ムーンサルトプレス	3
Michael Cole	スタンディングアームバー	①
Mick Foley	マンティブルクロー	1
Pat Patterson	アトミックドロップ	②
Pete Gas	フルネルソンドロップ	2
Rodney	コウカクドバックドロップ	2
Shawn Michaels	スイートチンミュージック	1
Stone Cold	ストーンコールドスタナー	①

表の見方

隠し要素一覧で「年」の項目が「ランダム」となっているものは、出現する年数が決まっていないもの。「SmackDown!」一覧の「条件」の項目は、その条件を満たしてL1ボタンを押すと技が発動することを示す。①＝相手が立ちグロッキー状態（ダウンした相手を○ボタンで起こすか、ハンマースロー中に×ボタン）②＝相手が背面グロッキー状態（ダウンした相手を○ボタン2回押しで起こす）③＝ダウンダイビング状態（相手がダウンしているときにコーナーポストに向かって✚キー＋R2ボタンかコーナーポストに向かって✚キー＋△ボタン）

PS2 サイドワインダーMAX

●発売日／2000年12月7日●価格／¥6,800●メーカー／アスミック・エースエンタテインメント●ジャンル SLG●対応周辺機器 MC2(91KB)

知って得する厳選情報一覧

戦闘機での本格的なドッグファイトはもちろん、チーム編成なども楽しめる『サイドワインダーMAX』。ここでは、フライトSLG初心者を救済するものや、プレイの幅を広げるものなど、計４つの小ネタをお届けするぞ。

◉後方視点でカメラの操作が可能に！

コマンド ブリーフィング画面が消える直前から、L2＋R2＋L3（左スティック）＋R3（右スティック）を押し続ける

通常では、コックピット視点のときにしかできないカメラ（視線方向）の操作が、後方視点でも可能になるぞ。もちろん、上下左右の360°、全方位を見渡せる。自機が表示されているので、地上の攻撃目標や、上空の敵機との位置関係も確認しやすくなるのだ。

▲コマンドは、この旗の画面が出てくるまで押し続けるようにしよう。

◉自動追尾モードON

コマンド 離陸後、ミッションに入る前から、L1＋R1＋L3（左スティック）＋R3（右スティック）を押し続ける

このコマンドを入力してから、コックピット視点でフライト開始。攻撃目標が自機の正面近くに来ると、自動的に視線が動くようになるぞ。目標が視認しやすくなるだけでなく、追尾機能も付いているので、戦闘に集中しやすくなるというわけだ。

▲もちろん、機体の向きや傾きによって、視線は随時補正される。

◉ミサイルの弾数が無限になる！

コマンド 離陸後、ミッションが開始する前から、✚キー左＋R2＋L2＋ ボタンの4つを押し続ける

このゲームでは、実際の戦闘機同様に、ミサイルを数発しか装備できない。フライトSLG初心者の場合、敵機をろくに撃ち落せないまま、弾切れを起こしてしまうだろう。しかしこのワザを使えば、残りの弾数を気にすることなく、ガンガン撃ち込めるぞ！

▲弾数は無限でも、当てないことには意味がない。しっかり狙おう。

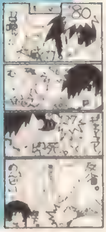
◉ミッションを強制的にクリアにする

コマンド フライト中（離着陸時は除く）にポーズ画面を出し、✚キー上、下、右、左、下、上、△ボタンの順に押す

このゲーム究極のコマンドがこれ。このコマンドを入力した瞬間に、そのミッションをクリアしたことにしてしまえるのだ！　ミサイル弾数を無限にしても全然クリアできない人や、どうしてもクリアできないミッションがある人は、最終手段として使おう。

▲撃墜数などに注目！　こんな状態でもクリアしたことになるぞ。

※TLCは、テーブル、ラダー（はしご）、チェアー（イス）の３種類の武器を使える試合形式です。



まんが／東京都　とりかわのいさん

c2000 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. World Wrestling Federation,its logo,and all other distinctive titles and names used herein are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment,Inc.THQ is a trademark of THQ Inc. c2000 THQ/JAKKS Pacific LLC.Gangrel created by White Wolf,Inc.Gangrel is a trademark of White Wolf,Inc.All Rights Reserved. cYUKE'S　c2000 Asmik Ace Entertainment,Inc.

PS2 冒険時代活劇 ゴエモン

●発売日／2000年12月21日●価格／オープン●メーカー／コナミ●ジャンル／A・RPG●対応周辺機器／MC2（58KB）

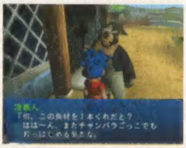
冒険に役立つ隠し要素を紹介！

北海道から九州まで、日本を縦断する壮大な冒険が楽しめる『ゴエモン』。このゲームには、そんな壮大さに見合うだけの、数々の隠し要素が秘められている。それらの中から、とくに冒険に役立つものを厳選して紹介するぞ！

角材編

◉角材入手

大江戸南町の港の近くにいる、角材を担いでいる男に話しかけてみよう。レベル1でも装備できて便利な「角材」を手に入れることができるぞ。



◉角材を高値で売る

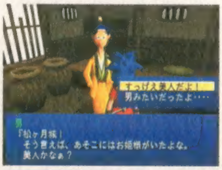
この角材は、通常の売値ではたったの1両。しかし、大坂町の港にいるガテンになら1000両で買い取ってもらえる。このとき「もう一声」の選択肢を選ぶと、80％の確率で買取額が2000両にアップするぞ。ただし、この時点での所持金が8000両以上だと、買い取りイベントは発生しない。この点には要注意。

◀これがガテンだ。交渉に失敗すると、2度と買い取ってもらえなくなる。

隠し武器編

◉「七節丸」入手法

伊予の村の民家にいる男に話しかけ、「すっげえ美人だよ！」と答える。すると、河太郎戦後にこの男が松ヶ月城に出現。再び話しかければ「七節丸」を獲得できるぞ。



◀民家は武器屋の正面にある。背が高く、やせているこの男に話しかけよう。

◉「流氷丸」入手法

九州に上陸したら、一度、河太郎のところまで戻ろう。そして彼に話しかければ、攻撃力が425の「流氷丸」を獲得できるのだ。苦労して戻る価値は十分にある武器だ。

◀河太郎に会うためには、難関・竜河洞を通る必要がある。気合を入れて戻ろう。

◉「風林火山」入手法

このゲーム最強の武器「風林火山」。これは、冒険中に手に入る4本の霊刀を、アバンギャルドな鍛冶屋に持っていくことで作ってもらえるぞ。霊刀の入手には大きな苦労と困難が待ち受けるが、がんばって獲得しよう！　なお、霊刀の入手法は右表を参照。

4本の霊刀の入手法

霊刀風丸	明日香・エビス丸強制労働茶屋から南西の端にある宝箱の中
霊刀林丸	南海の遺跡にある門の屋根の上（ゲームクリア後は、大江戸北町の武家屋敷にいる武器コレクターから9999両で購入することができる）
霊刀火丸	赤目の谷の東牙（石室から入れる東のダンジョン）にある、水位上昇後に入れる隠し部屋の宝箱の中
霊刀山丸	松ヶ月城の小ランページ部屋内にある、トゲトゲローラーの上に乗っていける場所にある宝箱の中

PS アルティメットファイティングチャンピオンシップ

●発売日／2001年1月25日●価格／¥5,800●メーカー／カプコン●ジャンル／FTG●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2人プレイ可

隠しキャラ出現法を一挙公開!

己の肉体だけが武器の、無差別ルール「バーリ・トゥード」の戦いがアツイ『UFC』。戦いをさらに盛り上げる、個性的な隠しキャラを大紹介!!

◉「HOME TOWN」に入力するキャラ

まずは、「EDIT FIGHTER」モードに入ろう。そこの「HOME TOWN」の項目に、右表で紹介している入力ワード（すべて大文字）を打ち込むと、対応したシークレットエディットキャラが出現するぞ。

隠しキャラ一覧

入力ワード	出現キャラ
OCTAGON	ULTI MAN
CIRCLE	SUMO WRESTLER
STREET	STREET FIGHTER
MAT	AMATEUR WRESTLER

◉「FIRST NAME」に入力するキャラ

上と同じように「EDIT FIGHTER」モードへ入り、「FIRST NAME」の項目に、右表で紹介している入力ワードを打ち込むと、シークレットエディットキャラが出現する。

入力ワード	出現キャラ
microphone	Bruce Buffer
BigJohn	John McCarthy
Smile	CARD GIRL
Chop	KARATE FIGHTER
Sasuke	NINJA FIGHTER
Mask	PRO-WRESTLER
Kung-Fu	Kung-Fu-FIGHTER
Punch	FREESTYLE BOXER

PS タイムボカンシリーズ ボカンGoGoGo

●発売日／2001年2月22日●価格／¥5,800●メーカー／バンプレスト●ジャンル／RCG●対応周辺機器／MC（1ブロック）、2人プレイ可

勝ち進めない人必見の小ワザ集

歴代の人気キャラ総出演のレースバトルが楽しめるこのゲーム。タイトル画面に「PUSH START」と表示されているときに、以下のコマンドを入力すると、プレイヤーを助ける数々の要素が出現するぞ。

隠しマシン出現

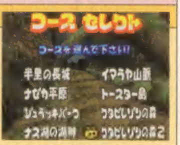
✚キー上、右、下、左と入力すれば、通常はゲームをクリアしないと獲得できない隠しマシンが、全部一気に手に入るのだ。もちろん、最新作「怪盗きらめきマン」のマシンもあるぞ。

最初から最高スペック

R2ボタンを4回押すと、「ストーリーモード」のチューンアップポイントが、最初から80ポイント（最高値）になる。第1戦目から、フルチューンのマシンで戦えるのだ。

コースセレクト

L2ボタンを4回押すと、「ストーリーモード」でコースセレクトができるようになる。これで、いきなり最終戦に挑めるのだ。以上3つのコマンドは、併用することも可能だ。



まんが／東京都 オリーブさん

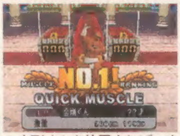
©1986,2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©2001 Crave.Under license from SEG Sports Corp., Published and distributed by Capcom under license from Crave. ©タツノコプロ 2001 ©タツノコプロ・テレビ東京 ©BANPRESTO 2001

PS 筋肉番付VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生！～

●発売日／2000年12月21日●価格／オープン●メーカー／コナミ●ジャンル／ACT●対応周辺機器／MC(2ブロック)、PS(8ブロック)、2人プレイ可

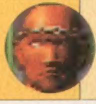
3人の隠しキャラの出現条件を公開

ポケステで金剛くんを育成できるなど、新要素が満載の『筋肉番付VOL.3』。今回は、特定の条件を満たすと出現する隠しキャラの出現方法と能力を一挙公開！ どのキャラもデフォルトの選手を超える、高い能力の持ち主ばかりだぞ。



▲金剛くんを使用すれば、すべての競技の制覇も簡単だ。

隠しキャラの出現条件と特徴

F・フィリォ		格闘技イベント「K－1」に"一撃"旋風を巻き起こした、空手の世界チャンピオン。重量級でありながら跳躍力があり、体全体のバネは超一級品。出現条件は、「スポーツマンNo.1決定戦」での総合ポイントが2000以上か、トータル獲得賞金が10,000,000G以上を達成すること。
ヒクソン・G		400戦以上無敗を誇る、評判もファイトマネーも世界最強の男。グレイシー柔術の使い手で、卓越したバランス能力の持ち主だ。出現条件は、「スポーツマンNo.1決定戦」モード7種の競技のうち、5つ以上のブロンズスターを獲得すること。
金剛くん		おなじみ「筋肉番付」のシンボル的存在。全能力がほぼMAXという、超人的な身体能力を持つ。あらゆる競技で、優勝を狙うことも可能だろう。出現条件は「スポーツマンNo.1決定戦」で総合ポイントが3000以上か、トータル獲得賞金が30,000,000G以上を達成すること。

PS Dance Dance Revolution 4th MIX

●発売日／2001年3月15日●価格／オープン●メーカー／コナミ●ジャンル／ETC●対応周辺機器／MC(1ブロック)、2Pプレイ可、専用コントローラ

隠し曲が出現する条件はこれだ！

人気リズムゲームのシリーズ最新作。ここでは、「GAME MODE」か「SOLO MODE」の、「MAIN MODE」でクリアした曲数に応じて増える隠し要素を公開するぞ。

曲目	条件
"SYNCHRONIZED LOVE (Red Monster Hyper Mix)"	5曲クリア
CHALLENGE MODE	10曲クリア
DANCING ALL ALONE	15曲クリア
HERO(HAPPY GRANDALE MIX)	20曲クリア
DAM DARIRAM(KCP MIX)	25曲クリア
IF YOU WERE HERE(B4 ZA BEAT MIX)	30曲クリア
never let you down	35曲クリア
Share My Love	40曲クリア
.59	45曲クリア
era (nostalmix)	50曲クリア
Let's talk it over	55曲クリア
Make Your Move	60曲クリア
GROOVE	65曲クリア
Don't Stop!（AMD 2nd MIX）	70曲クリア
Get me in your sight(AMD CANCUN MIX)	75曲クリア
Holic	80曲クリア
LEADING CYBER	85曲クリア
Midnite Blaze	90曲クリア
ORION.78（civilization mix）	95曲クリア
ENDLESS	100曲クリア

PS2 実況パワフルプロ野球7決定版

●発売日／2000年12月21日●価格／オープン●メーカー／コナミ●ジャンル／SPG●対応周辺機器／MC2(400KB)

知って便利な隠し要素集

シナリオが一新され、2000年終了時のデータも搭載した「完全版」ともいえる本作。今回の付録では、知っておくと便利な4つの隠し要素を紹介する。どれも『パワプロ』シリーズではおなじみのものだぞ。

1◉トーナメント戦プレイオフ

「リーグモード」に入り、普通にゲームを始める。そして、1日目の組み合わせが表示されている画面でセレクトボタンを押すと、2～6チームによるトーナメント戦プレイオフモードになる。

◀左の画面が出れば、成功した証拠。

2◉細かいデータを見る

「データあれこれ」で、✚キー上、上、下、下、左、右、左、右、L1、L2の順番で入力すると現役選手のデータを見られる。再度同じコマンドを入力すると、控え選手の細かいデータも見られる。

◀特殊能力を含めた能力を見ることができる。

3◉地方球場を使う

シナリオモードをノーマルクリアすれば、使えるようになる地方球場。しかし、モードセレクト画面で、上、上、下、下、L1、R1、L2、R2、スタートと入力すれば、プレイ開始時から使えるぞ。

4◉「そこのお前」をチェック

サクセスモードの2軍選手との入れ替えテストで、自分が野手で相手が「そこのお前」の場合、R1を押すとその投手の能力が表示される。それ以外にも緑で表示された単語の説明も見られるぞ。

PS BLACK/MATRIX ＋（ブラックマトリクス クロス）

●発売日／2000年12月14日●価格／¥6,800●メーカー／NECインターチャネル●ジャンル／S·RPG●対応周辺機器／MC(1ブロック)

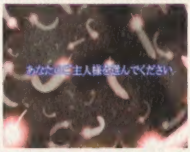
新たなご主人様「ゼロ」登場！

独自の世界観と魅惑のCGで、根強い人気を持つS·RPG『ブラックマトリクス クロス』の裏技を紹介しよう。以下で紹介するコマンドを入力すると、隠しご主人様である「ゼロ」を選択できるようになるぞ。彼の隠しボイスを聞く方法も紹介するので要チェック。

▲美形の男性キャラが好みの人は必見だぞ。

1◉「ゼロ」をご主人様として選択する

「NEWGAME」を選択したあと「あなたのご主人様を選んでください」と表示されている間に、L1、R1、L2、R2、スタートと押そう。成功すると「ゼロ」を選べる。



◀この画面の間にコマンドを入力。

2◉「ゼロ」の隠しボイスを聞く

上のコマンドを入力するのと同じ画面で、□、△、✕、○、スタートと入力すると「ゼロ」の隠しボイスを聞くことができるぞ。短いのがちょっと残念!?

◀ファンなら欠かさずチェックしたい要素だ。

©1999 2000 KONAMI ©TBS 企画・監修：樋口 潮 ©1998 2001 KONAMI &KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED. ©2000 KCEO ALL RIGHTS RESERVED. ㈳日本野球機構公認 IBM BISプロ野球公式記録使用 11球場公認 全日本野球振興会公認 ©ブライト・プラン／NECインターチャネル
イラスト:つちやきょうこ
まんが／神奈川県 狼司さん

電撃PlayStation はじめて物語16

まんが／岩瀬さとみ

新世紀のゲーム攻略もDPS&攻略Stationにおまかせなのです！

PS2が登場してからもう1年。今年に入ってからはキーボードやモデム、プリンターなどの周辺機器が発売され、PS2ならではの可能性を秘めたゲームが登場してきました。とくに、PS2用のモデムの発売によってインターネットを介したネットワークゲームの登場も間近なようです。もちろん、DPS&攻略Stationはどんなゲームにも完全対応！最高の攻略をお届けしていきます。

攻略Station SPECIAL

電撃プレイステーション5／11・25合併号付録

電撃攻略Station SPECIAL

Vol.16

■発行人／塚田正晃　■編集人／渡部雅人
■発行所／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
■発売元／角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

©Media Works 2001　PRINTED IN JAPAN